1998年3月1日発行（毎月1回・1日発行） 第4巻第3号／通巻34号

SNK公認[NEO・GEOオフィシャル情報誌]

月刊 NEO·GEO FREAK

ネオジオフリーク

HYPER NEOGEO 64

3月号 1998 590yen 芸文社

~幕末浪漫~月華の剣士
特別付録
スペシャルポスター

メタルスラッグ2
ブレイジングスター
ショックトルーパーズ

連載
生駒治美"碧い砂時計"
安井邦彦"遊びは終わりだ!!"
野中政宏"へへ、燃えたろ?"



侍魂 ～サムライスピリッツ～
全キャラ対人戦&対CPUボス戦攻略
コンビネーション解析

～幕末浪漫～ 月華の剣士
全キャラ対CPU戦攻略
ボスキャラ対人戦攻略

新連載コミック
KOF 炎の不条理劇場 藤井みほな



The Future Is Now
SNK
NEO·GEO CD
NEO GEO
新製品
剣に生きた時代でした。
雪
楓
御名方守矢
結界の崩壊
生者の世界と、死者の世界を結ぶ「地獄門」。人の世の始まりよりこのかた、
この結界を守ってきたのが、青龍、白虎、朱雀、玄武の“四神”である。
しかし、四神の結束が血と憎悪によって崩れた時、結界「地獄門」もまた、
崩壊が始まった。それは同時に人の世の動乱の始まりを意味していた。
株式会社エス・エヌ・ケイ 〒564-0053 大阪府吹田市江の木町1-6 ◆SNKテレフォンサービス 東京☎03(5275)6200 大阪☎06(339)0110[AM9:00～PM5:00]※電話番号はお間違えなく。
SNK Home Page URL. http://www.neogeo.co.jp


斬鉄
神崎十三
紫鏡
直衛示源
一条あかり
鷲塚慶一郎
李烈火
天野漂
玄武の翁
幕末浪漫
月華の剣士™
©SNK 1997
The Real Blade Battle goes on.
幕末動乱の舞台裏に、誰にも語られなかった物語があった。
「幕末浪漫 月華の剣士」いま、ネオジオから。
ネオジオ版 好評発売中 価格32,000円(税別) / ネオジオCD版 3月26日発売予定 価格6,800円(税別)
NEOGEOはSNKの商標です。

PONY CANYON

SCITRON

SCITRON LABEL NEW RELEASE

CD 98.2.18 ON SALE

侍魂～サムライスピリッツ～ -ARRANGE SOUND TRAX-

SNK　新世界楽曲雑技団

CD:PCCB-00294　¥2,545(税込)

<収録曲>

1.侍魂（タイトル）	9.Hi Tension（ガルフォード）
2.精進（覇王丸）	10.刻印（柳生 轡馬）
3.四季（ナコルル）	11.闇（服部 半蔵）
4.紗雪（リムルル）	12.漆黒（色）
5.夢想（橘 右京）	13.厳陀羅（ガンダラ）
6.鬼唄（牙神 幻十郎）	14.陰陽（ユガ）
7.焔（風間 火月）	15.終幕（エンディング）
8.露（風間 蒼月）	16.紗雪　唄：神谷けいこ

初回特典：特製CTインデックス

大好評の侍魂～サムライスピリッツ～。早くもアレンジサウンドトラックスの登場です。BGM15曲のアレンジに加え、神谷けいこによるリムルルのボーカル曲も収録。新世界楽曲雑技団が贈る、ファン必聴の1枚。

CD NOW ON SALE
-SCITRON 1500 SERIES-
侍魂～サムライスピリッツ～
SNK　新世界楽曲雑技団
CD:PCCB-00283　¥1,529(税込)





CD 98.2.4 ON SALE

-RADIO DRAMA-

～幕末浪漫～　月華の剣士　ドラマCD /SNK

CD:PCCB-00302　¥2,548(税込)

インタラクティブラジオドラマ第16弾は、SNKの新格闘アクション「～幕末浪漫～月華の剣士」。早くもドラマCDで登場！！

<声の出演>
雪…西川葉月/楓…水津光司/守矢…橋本潤/天野漂…大塚明夫/鷲塚慶一郎…小西克幸/一条あかり…麻績村まゆ子/神崎十三…タイソン大屋/渋川医師…青野武/北条草馬…山口勝平/あかりの父…堀内賢夫/国谷半兵衛…森利也/遊郭の女…佐藤ゆうこ/ナレーション…竹口安芸子

CD 98.2.4 ON SALE

-Fantastic Character Series-

バックガイナー ～よみがえる勇者たち～/VING
CD:PCCB-00299　¥2,548(税込)

CD 98.2.18 ON SALE

-SCITRON 1500 SERIES-

アストラスーパースターズ/サンソフト
CD:PCCB-00298　¥1,529(税込)

CD 98.3.4 ON SALE

-Fantastic Character Series-

個人教授/毎日コミュニケーションズ
CD:PCCB-00304　¥2,548(税込)

「子安、氷上のゲムドラナイト」好評放送中！

日時：毎週日曜日

東京放送(TBS/東京/954kHz)	深夜25：00～25：30
北海道放送(HBC/北海道/1287kHz)	深夜25：00～25：30
毎日放送(MBS/大阪/1179kHz)	深夜24：00～24：30
RKB毎日放送(RKB/九州/1278kHz)	深夜24：40～25：10

パーソナリティー：子安武人、氷上恭子

2月放送のラジオドラマは「サムライスピリッツ」

CD 98.3.4 ON SALE

-RADIO DRAMA-

侍魂～サムライスピリッツ～　ドラマCD/SNK
CD:PCCB-00300　¥2,548(税込)

PONY CANYON　SCITRON INTERNET URL：http://www.scitron.co.jp/　お求めはお近くのレコード店で。

CONTENTS

NEO·GEO FREAK 3月号

★＝プレゼントのあるページを表しています
☆＝賞品制度を導入している投稿ページを表しています

表紙●～幕末浪漫～ 月華の剣士 ©SNK 1997
表紙デザイン●山田幸廣（PRIMARY GRAPHICS）

声優インタビュー

水津光司（すいづこうじ）

もったいないくらい男前の役なので戸惑いました（笑）

本誌の攻略も佳境に入り、ますます盛り上がっている『月華の剣士』!! みんなプレイしているかな?
その『月華の剣士』で主人公・楓を演じている水津光司さんにインタビューしてきたぞ！



水津光司

誕生日：1969年10月2日
血液型：O型
出身地：大阪府
身長：167cm
趣味：サッカー観戦、音楽鑑賞、ギター・ベース演奏
スポーツ：サッカー、ラグビー、テニス
所属：大阪テレビタレントビューロー
担当ネオジオキャラとゲーム名：花諷院骸羅（サムライスピリッツ斬紅郎無双剣）、楓（～幕末浪漫～月華の剣士）
その他の仕事：KTV『ザ・ヒューマン』（リポーター）、FMきた『Be Natural－!』（DJ）、BBC『教育ウィークリー』（リポーター）、BBC『不動産情報ザ・テレショップ』（ナレーション）、KTV『土曜大好き830生CM』、FM守口『とりたて守口大根』

“吉本いけ！”と昔からよくいわれてました

――この世界に入ったきっかけを教えてください。

「僕は昔からお調子者で、大阪弁でいう『いちびり』といわれるような男の子だったんです。大阪はちょっとおもしろくてしゃべる男の子はすぐに“吉本いけ！”といわれるんです。僕もその1人でした（笑）。まあ吉本にいくほどの芸はなかったんですけどね。
でも、何かしゃべる仕事がしたいと思っていて、音楽が好きなこともあり、音楽が関係していてしゃべれる職業＝DJになりたいと思い、大阪テレビタレントビューロー（以後TTB）に入りました。
だから声優という仕事をやりたいと考えてなかったですし、まさかこうやってゲームのキャラクターの声をあてるお仕事が頂けると思ってませんでした」

――普段はDJのお仕事をなさっているんですか?

「そうですね。去年ぐらいからFMきたで土日に『Be Natural－!』という音楽番組のDJをやっています。
あとは、関西テレビの『ザ・ヒューマン』という番組で、毎週金曜日リポーターをやってます。僕が担当しているコーナーが、またベタなんですよ（笑）。今日は最近運動不足なんで、ちょっと体を動かすためにきましたとかいって、上半身裸でスケートしてみたりとか（笑）。そんな感じでちょっと色モノ入ってるリポーターやってます（笑）。
どっちも関西だけなんですが、もしこっちの方にくる機会があったら見てやってください（笑）」

弱気な楓も強気な楓も気に入ってます！

――楓に対して持っているイメージを教えてください。

「一言でいうと純粋な青年だなと思いました。すごいピュアな心を持っているから、守矢のことを勘違いをして、それをそのままずっと信じこんでしまってるんだと思うんです。でもその裏で守矢は師匠を殺してないと信じたい気持ちもあるし、だけど実際に自分の目で見てしまった現実もあるから迷ったりしてるんですよね。そんなところが彼の



楓
～幕末浪漫～月華の剣士
©SNK 1997



水津さんはとにかくおもしろい大阪のお兄さんなのだ！

▶声優インタビュー　水津光司





対戦中は真剣です！　やられそうになって思わず表情が…　この日は苦手なあかりも楽々クリア！

いいところですけどね。
　それと、僕には勿体ないくらい男前だなって思いました（笑）。僕は2枚目の線があんまりなくて、下手したら3の線とか4の線の男なんで（笑）。最初イラスト見た時に、この役を僕がやっても大丈夫かなという不安やとまどいはありましたね（笑）」

2人の楓の演じ分けが大変でした

――ゲームボイスの収録はどうでしたか？

「以前TTBに入りたての頃に『斬紅郎無双剣』の花諷院骸羅の役をやらせて頂いていたので、今回は2度目だったんです。骸羅はオラオラ系だったのでわりとやりやすかったんですが、楓は覚醒前と覚醒後でキャラクターが変わっちゃうじゃないですか。1人だけど1人じゃないっていうところが困りました。陰と陽、明と暗みたいに、まるっきり性格が変わってしまうので、その違いを出すのが難しかったです。声のトーンからしゃべり口調まで全部変えなくちゃならないですから」

――どっちが難しかったですか？

「意外と覚醒後の方が難しくて、時間がかかりましたね。イメージを作って役に入るのに手間取ってしまったみたいで…。覚醒後の方が元の声には近いんですけど、しゃべり口調がものすごくかけ離れているのでその辺で苦労しました（笑）」

――自分の性格はどっちに似てると思いますか？

「普段、僕は弱気な男なんで性格は覚醒前に近いかもしれないです。だから、逆に覚醒後みたいに強気な男っていうのは憧れるし、演じていて気持ちよかったです（笑）」

――役作りはしましたか？

「ちょうどその仕事を頂いた頃に、武田真治さんや豊川悦司さんの『NIGHT HEAD』をよく見ていまして、あれも超能力者が普段は普通なんだけど、突然変化しちゃうところがあるじゃないですか。その時の表情はどうなってるかとか、しゃべりはどうなってるかをイメージ作りの参考にしました」

――それぞれの楓はどんなイメージで演じたんですか？

「覚醒前は、弱々しいティーンエイジャーとか思い浮かべて、目なんかも潤んだ感じにして声を出してました。
　覚醒後は、それとは正反対に大人でちょっとガラの悪い感じでですね」

――気に入っている台詞はありますか？

「覚醒後の"もう終わりかい？"というのが格好よくて気に入ってます。強気で相手を見下したようなところが好きです」

収録現場は東京に居ながら大阪の雰囲気

――ラジオドラマの感想をお聞かせください。

「抜き録りの日で、僕と橋本さんと西川さんの3人しかいなかったんですよ。今まで他の役をやっている声優さんとお話しする機会がなかったので、楽しかったですね。兄弟3人で和気あいあいとした雰囲気で、それぞれの役の設定談義をしたりしました。
　他の声優さんともお会いしたかったのに、その日はいらっしゃらなくて残念でした」

――ドラマということで苦労したのはどんなところですか？

「とにかく、ゲーム中のキャラクターの色とかイメージを壊さないようにセリフをいうのが大変でしたね。ゲームだと短いセリフだけでしたが、ドラマになると、そのキャラのままでセリフをいうってことになるので、その辺が難しかったですね」

――収録中のエピソードなどあったら教えてください。

「守矢役の橋本さんと2人でローカルな話で盛り上がりましたね。あそこの天丼屋がうまいとか、マニアックな地元ネタばっかりで（笑）。スタジオは東京にあるのに、その空気は大阪みたいでした。
　あと雪役の西川さんが事務所の後輩なんですよ。しかも普段は子供っぽいのに自分の姉役じゃないですか。なんかいつも面倒見てるのに変な感じでしたね（笑）」



ネオジオランド入口の月華ポスターの前で1枚！

練習中の月華 目指せ楓マスター!!

――ゲームはやりますか？

「はい。実はここ（江坂・ネオジオランド3号店）って家から自転車でこれる距離なのでよく遊びにきてます。月華もよくやってますよ」

――プレイしてみた感想はどうですか？

「楓を使ってるんですが、下手なんで3人目までは勝てるんですけど、4人目に勝ったことがないんですよ。特に一条あかりちゃんによくやられてます。しかも大阪弁で勝ちゼリフをいわれるもんだから特にくやしくて（笑）。
　とりあえず今の目標は、まず楓をマスターしたいと思ってます。それから他のキャラも使ってみたいですね」

――他のキャラなら誰を使ってみたいですか？

「やっぱりあかりですね。動きや技がおもしろいですし、いつもやられてるだけに今度は逆にあかりでやっつけてやりたいと思います」

ニックネームは"すいっちょん"みんな覚えてね

――サインに入ってる『Switch on!』って何か意味があるんですか？

「あれは"すいっちょん"っていうニックネームからきているんですよ。水津ちゃん→すいづちゃん→すいっちゃん→すいっちょん…みたいな感じです（笑）。
　それをもじって『Switch on!』ってサインに入れてるというちょっとした遊びなんです（笑）」

――最後に読者の皆さんに一言お願いします。

「まだまだ若輩者ですが、頑張りますので応援よろしくお願いします！」

ファンレターの宛先
〒112-0005
東京都文京区水道2-13-12
SKビル202
㈱芸文社　分室
ネオジオフリーク編集部
「水津光司ファンレター」係

幕末浪漫 月華の剣士





いよいよCPU戦攻略突入！ ボスキャラの必殺技解析&対人戦攻略もお届け！

今月はお待ちかねのCPU戦攻略。乱入やコンティニューのことも考えて、同キャラ対戦などもばっちりフォローしてあるぞ。

また、ボスキャラ使用コマンドやボスキャラを使った攻略、さらにはタイムアタックモードのプレイ方法や攻略など、お得な情報が満載。全部読み尽くして『月華』を極めろ!!

解析・攻略／ジェイケイ

SNK	
業務用MVS	発売中／128,000円
家庭用ROM	発売中／32,000円
家庭用CD	3月26日発売予定／6,800円
SS	
PS	
474M	格闘アクション

ボスキャラ使用コマンド紹介…

格ゲー恒例のボスキャラ使用方法だが、この『月華の剣士』でもやはりあった。

同じコマンドでMVSでは暁武蔵を、家庭用ROMでは暁武蔵と嘉神慎之介を使うことができるのだ。残念ながらMVSでは嘉神慎之介は使えない。

早くも今回からこの2人の技解析&対人戦攻略に入ったので、性能などの詳しいことは攻略記事を参照してくれい。

●ボスキャラ使用コマンド

キャラクター選択画面で、3秒以内にCボタン6回、Bボタン3回、Cボタン4回を順に入力する。



白矢印の方向にレバーを入力すると武蔵を、さらにそこから下か上に入力すると嘉神を選べるぞ

蘇った宮本武蔵



暁 武蔵（あかつき むさし）

（CV:フランキー仲村）

プロフィール

年齢：28歳

シンボルアイテム：梵字、二刀流

格闘スタイル：二天一流　改（剛力と柔軟さを持つ、攻防一体の剣術）

設定：朱雀の守護神が〝地獄門〟の力を利用して蘇らせた魔人、宮本武蔵。立身出世を願いながら非業の死を遂げて以来、無念の塊となっていた彼だったが、その思いを朱雀の守護神に利用されて、再びこの世に復活したのだ。

根底に眠る剣聖としての血は〝地獄門〟からの解放を願っているため、相手を倒すたび、全身に激しい激痛が走る。

ストーリー

死してのちも、武蔵の魂は暗黒をさまよっていた。

「世が戦乱なれば、我が剣術に敵う者などおらぬ…無念」

その時、暗黒の底から声が聞こえた。

「その願い叶えてやろう」

と同時に、武蔵は眩しい光に包まれた。だんだんとその目に光が、その体に力が戻りはじめた。

「現世だ」

武蔵はつぶやき、まだ完全ではない体を引きずって、歩き出した。

壊滅を望む守護神



嘉神慎之介（かがみ しんのすけ）

（CV:栗根まこと）

ストーリー

男は天を仰いで気を集中させはじめる。

「…ついに時代が動きはじめたか…」

空間が胎動をはじめ、自分の許容を越えるほどの知識と、溢れんばかりの力が流れこんでくる…。

「…もう少しで舞台の幕が上がる…」

首筋の刀傷に手をやりながら、嘉神はニヤリと笑った。

プロフィール

年齢：30歳

シンボルアイテム：洋装、宝刀〝端鳳〟

格闘スタイル：妖刀と負の力による、人智を越えたもの

設定：太古から、生と死の世界の境には〝地獄門〟が存在し、それを四神と呼ばれる守護神が護っていた。嘉神はその四神の一人、〝朱雀の守護神〟であり、忠義の篤い人物だった。

しかし、〝地獄門〟の負の力によって人間の汚い部分のみを一度に見てしまった彼は、それ以来、命をかけて護ってきた人間たちを信用できなくなり、地上の壊滅を企むようになる。〝地獄門〟を解放し、絶対的な力を得ようとしているのだ。

タイムアタックモードのプレイ方法&攻略

タイムアタックモード

MVSでは、コマンドを入力することによって「タイムアタック」という新たなモードをプレイすることができるようになる。

タイムアタックモードとは、制限時間(3分/90カウント)内にどれだけ多くの敵を倒せるかを競うものだ。このモードのおおまかな特徴は次の通り。

・はじめから相手の体力ゲージが半分。

・プレイヤーキャラの体力ゲージは満タン状態でスタートし、残り1分/30カウント未満になると点滅状態になる。

・プレイヤーキャラの体力ゲージは、攻撃を受けても減らない。

・ステージは変わらずに、次の相手が登場する。

●タイムアタックモードプレイ方法

コイン投入後、強制タイトル画面中に、A+B+C+スタートボタンと入力。



タイムアタックモード初期画面。ここでもボスキャラは使えるのだ

タイムアタックモード攻略

まずは、タイムアタックモードで大人数を斬るために必要な、最低限の心得を紹介。

◆◆心得その1◆◆ 出現直後を狙う

2人目以降の相手キャラは画面上部から落下してくるのだが、その着地を狙って攻撃すると、必ずヒットさせることができる。そこから連続技やパターンで一気に倒してしまうのが理想だ。



タイムアタックの常套手段。新参者の着地を狙って攻撃すれば…



確実にヒット! 昇華を使って一気にKOするのもいいだろう

◆◆心得その2◆◆ 相手をダウンさせない

相手をダウンさせてしまうと、起き上がるまでの時間が無駄になるうえ、起き上がり方が一定ではないのでパターン化しにくい。ダウンさせずに倒すパターンを作るべし。



ダウンさせない連続技を軸にパターンを作るといいぞ

◆◆心得その3◆◆ 倒す技に気をつける

特殊なのけ反り&吹き飛び方(燃焼、感電、叩きつけ、地滑りなど)をする技でトドメを刺すと、一旦倒れたあと跳ね上がってから消えていく。その間も着々と時間はすぎていくのだ。前述の技でのフィニッシュは極力避けよう。

◆◆心得その4◆◆ 出現キャラを把握する

出現キャラはランダムではなく、数種類のパターンから最初に選ばれた1つがループしているだけ。最初の数キャラを見れば、以降にどのキャラが出てくるかが分かるのだ。

出現順番が分かれば、相手キャラによって使うパターンを切り替えるのも簡単。これで効率アップ間違いナシ。家庭用では、効率のいいパターンが出るまでリセットを繰り返すのも当然のように有効だ。

別表に、効率がいいと思われるパターンの1つを載せておくので、参考にして欲しい。

●効率がいいCPU出現パターン

楓→守矢→雪→翁→あかり→十三→鷲塚→紫鏡→天野→李→斬鉄→示源→楓→守矢→雪→翁

注:出現順番は16人で1ループ。12~14キャラ(武蔵と嘉神は決まったパターンにしか出現しない)が1回ずつ出現する。16人に満たないぶんは、最初の1~4キャラで補充される。

楓で攻略!

現時点で最も人数を稼げるキャラは「力」の楓。その戦法を簡単に紹介しちゃうぞ。

1人目は、前方ジャンプB→立ちB→連刃斬(弱、弱)→立ちA、前方ジャンプB→立ちB→キャンセル連刃斬(弱、弱、弱)を決めればKO(相手が楓の場合)。倒したら急いで覚醒しよう。

2人目以降は、小or通常ジャンプB→立ちB→キャンセル弱連刃斬→キャンセル弱疾風、立ちB→キャンセル弱連刃斬で倒そう。キャラごとの補足は以下の通りだ。

守矢、李、鷲塚、示源、武蔵は、弱疾風後を弾き→立ちB→(キャンセル弱連刃斬)に変えた方がいい。守矢、李にはすぐに↘+D、武蔵にはすぐに➡+D、鷲塚には少し待って↘+D、示源にはほんの少し前進して↘+Dだ。

十三には、弱疾風後を立ちB→立ちA→キャンセル弱連刃斬に変えよう。示源もこれで倒せるのだが、立ちBをつぶされることが多い。

パターンが崩れた時のフォローを紹介。立ちBをガードされた…楓にはすぐに立ちB、十三は金剛重墜を出すので➡+D→立ちB→キャンセル弱連刃斬、紫鏡は斬肉大鋏を出すので➡+D→立ちB、斬鉄には小ジャンプB。守矢が歩月で逃げた…B連打。あかりが立ちBをつぶした…すぐに立ちB。天野が立ちBをガードした…桂馬の高上りを出すのでスキに立ちB+α。天野が立ちBを必至でよけた➡+D→立ちB。示源が↘+Dの時に絶咆吼…すぐに立ちB→立ちA→キャンセル弱連刃斬。当然、フォローパターンが通じなかったり、フォローしにくいキャラもいる。そのへんはやりこみの経験値と運でフォローするしかない。

楓、守矢、雪、天野、あかり、翁、嘉神は、立ちB→キャンセル醒龍だけでKOできる(楓と雪はたまにガードすることがあるけど)。これを知っていれば大幅な時間短縮になるので、醒龍を使える状態ならガンガン狙うべし。



立ちB→醒龍は超っ早。30秒を切ったら、滅殺モード突入だ

※タイムアタックモードのCPUキャラ出現パターンは、編集部調べによるものです。
※コマンドはすべて、マイキャラが右向きの時のものです。



暁 武蔵

解析・攻略／ジェイケイ

技解析

通常技・特殊技

立ちAは、斜め上方向を攻撃するので跳びこみ防止効果があり、リーチも結構長い。先端が当たるか当たらないかの間合いで牽制に使おう。

B+Cはリーチと攻撃範囲に優れており、出てしまえば対空にもなる。少し遠い間合いからの牽制はこれで。

ジャンプBは、斜め上～前方に対して判定が強く、攻撃持続時間も長い。跳びこむ際にも使えるし、先読みの対空技としても活用できるぞ。

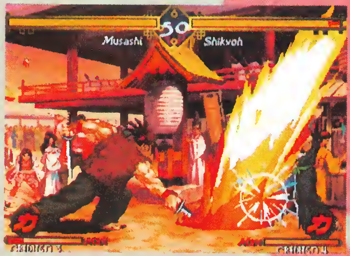
必殺技

●間欠泉

少し離れた場所にマグマの柱（?）を発生させる技。飛び道具扱いなので、弾きで返されることはない。

通常技や劫炎剣をキャンセルして出したり、相手の起き上がりに重ねるのがおもな使い方。ガードさせればまず反撃は受けない。攻撃判定は柱にしかないので、中途半端に近い間合いから単発で出すのはひかえよう。跳びこみから連続技を食らう可能性があるぞ。また、瞬間移動系の必殺技（守矢の歩月、あかりの泥田坊など）にも弱いので注意。

ちなみに、相手を端に追いつめた状態で間合いを調節すれば、劫炎剣→キャンセル間欠泉→立ちAが連続技になる。



弾き不能なので、キャンセル等で出せば相手はガードするしかない

●脅かし

相手に当たると4連続攻撃を繰り出す突進技。出が早く突進スピードも速いが、ガードされると反撃確定なので、連続技専用の技だといえる。間合いが遠すぎない限り強攻撃から、近ければ弱攻撃&蹴りからもつながるぞ（どちらもキャンセルで）。

昇華対応技なので、「力」なら2 or 3段目をキャンセルして五輪連ねにつなげられる。

●十字構え

交差させた刀を振り下ろして巨大な衝撃波を発生させる技。攻撃判定が非常に大きいので、出てしまえば対空技として機能するし、相手の技に打ち負けることも少ない。飛び道具を跳ね返すことも可能だ。スキは小さくないが、先端を当てればガードされても反撃は受けにくい。ちなみに、スキは「技」より「力」の方が少し大きいぞ。

ボタンを押しっぱなしにすると、刀を振り上げた状態でためることが可能（ボタンを離すと攻撃）。一定時間以上ためてから出すと、ガード不能技になり威力もアップする。



判定が強くて大きい。歩いているちび太は跳ね返せないけどね

●枕二連

コマンド投げ。威力はそこそこ程度で、間合いもあまり広くない。また、のけ反り時間中の相手を投げられないので、連続技に組みこむことはできない。

●集中

自力で剣質ゲージをためる技。ボタンを押してから発動するまでと、発動してからゲージがたまりはじめるまでにそれぞれタイムラグがあり、中断後に少しスキがある。相手をダウンさせたあとにだけ使っていこう。



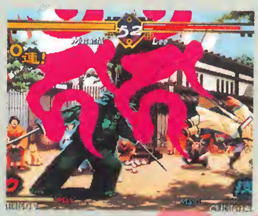
一旦たまりはじめてしまえば、スゴイ勢いでたまっていくぞ

ちなみに、必殺技扱いなので通常技や特殊技をキャンセルして出すことができるぞ。

超奥義・潜在奥義

●五輪連ね

脅かしの強化版といえる突進技。威力とスキがスゴい。脅かしより微妙につながりにくいが、やはり遠すぎなければ強攻撃から、近ければ弱攻撃や蹴りからつながる。「力」では脅かしキャンセル（昇華）で狙うのが基本。



「力」なら立ちB+昇華でこの減り。これは狙うしか！

●二天無双剣

脅かしや五輪連ねと同じタイプの突進技なのだが、出が遅いので連続技に組みこめない。一応、弾き成功後すぐに出せばヒットさせられるが、昇華を使った立ちBからの連続技の方がダメージが大きい。

スキも反撃を受けないほど小さいわけではないので、使いどころに困る技なのだ。

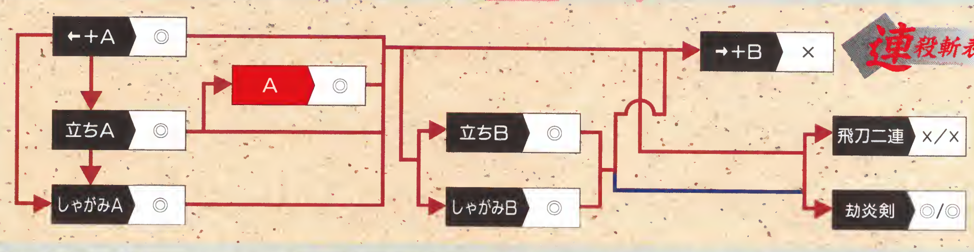
技コマンド表

●特殊技	
飛刀二連（ひとうにれん）	↘+B
劫炎剣（ごうえんけん）	←+B
●必殺技	
間欠泉（かんけつせん）	↓↘→+B
脅かし★	←↙↓↘→+A
十字構え（じゅうじがまえ）	→↓↘+B（ため可）
枕二連（まくらにれん）	接近して→↘↓↙←+B
集中（しゅうちゅう）	Aボタン押しっぱなし
●超奥義	
五輪連ね（ごりんつらね）	→↘↓↙←→+AB
●潜在奥義	
二天無双剣（にてんむそうけん）	→↘↓↙←→↘↓↙←+B

キャンセル表

	力	技
立ちA	○	◎
しゃがみA	×	◎
←+A	○	◎
立ちB	○	◎
しゃがみB	×	◎
→+B	×	×
立ちC	◎	◎
しゃがみC	×	◎
→+C	×	×
↘+C	◎	◎
弾き（D）	×	×
B+C	×	△
飛刀二連	×／×	
劫炎剣	◎／◎	

連殺斬表



※キャンセル表、連殺斬表は編集部調べです。キャンセル表、連殺表中の◎はキャンセル可能、○はヒット時のみキャンセル可能、△はガードされた時のみキャンセル可能、×はキャンセル不可能をそれぞれ表しています。※技コマンド表中の★は、昇華対応必殺技です。
※連殺斬表中の赤部分の技は連殺斬中のみの技で、連殺斬の始点にはなりません。また、青い矢印はヒット時のみつながることを表しています。

連続技

●「共通」…ジャンプB→立ちC→キャンセル脅かしor五輪連ね

立ちCは意外に出が早いので、ジャンプBを高めの打点で当ててもつながってくれる。「技」はさらに出の早いしゃがみCにキャンセルをかけられるのだが、必殺技の入力が難しいのでオススメはしない。

もちろん、ジャンプ攻撃を低い打点で当てれば、各種Aからの連殺斬や立ちBにつなぐこともできるぞ。

●「力」…立ちB→キャンセル脅かし(3段目)→キャンセル五輪連ね

昇華を使った連続技。ゲージ一本以上の体力を奪えるので、「力」を使うなら常に頭の中に入れておこう。

●「技」…しゃがみA・立ちB・劫炎剣(2ヒット)→キャンセル集中

剣質ゲージをMAXまでためられるオイシイ連続技。ほぼ密着状態からなら、劫炎剣→キャンセル間欠泉→集中がお得だ。しゃがみA・立ちB→キャンセル脅かし→集中でもいいのだが、剣質ゲージのたまる量は少なくなる。

剣質ゲージがMAXなら、立ちBをキャンセルして五輪連ねにつなごう。間合いが遠すぎない限り連続技になるぞ。

ちなみに、連殺斬をガードされた時はキャンセルで間欠泉や十字構え（ためも利用）を出すといい連係になる。ヒット確認が難しいんだけど。

●「技」…(乱舞奥義発動後)飛刀二連×4→➡+B→五輪連ね

➘+Bは、出すたびにレバーをニュートラルに戻すこと。➘に入れっぱなしだと、2段目がキャンセルされてしまうぞ。4発決めたら➡+Bで乱舞奥義を終了させ、キャンセル五輪連ねで締めよう。

乱舞奥義発動時の間合いが遠いと、見出しの組み合わせは決められない。遠い時は、少し前に歩いて飛刀二連を3回繰り返したあと、少し前に歩いて➡+B→キャンセル五輪連ねを決めよう。お手軽&確実に決めたいなら、前に歩きながら➡+B×6→キャンセル五輪連ねがいいぞ。



←+Bを入力したら、すぐにAボタンを押しっぱなしにして…



キャンセル集中。相手がダウンしている間にためられるのだ



飛刀二連は2段目が減るので、キッチリ2段当ててから…



次の飛刀二連につなごう。レバー操作がポイントなのだ

対人戦攻略

全体的に技の出が遅いので、接近戦は苦手。リーチを活かした中間距離からの牽制と、ジャンプBを中心に闘おう。

牽制技は立ちA、B+C、十字構え。間合いがやや近い時は立ちA、遠い時はB+Cをメインに使おう。B+Cがしゃがみガードしている相手にヒットした時は、間欠泉を出しておくといいぞ。

十字構えは、相手がジャンプしていたらすぐに出して迎撃、地上にいたらためる、という使い方をしよう。ためたあとは、相手が突っこんできたら出すのが基本だが、弾かれないように注意。

小ジャンプBでの跳びこみも有効。攻めのきっかけ作りになるし、牽制技に弾きを狙った相手にヒットさせられる（タイミングがずれるため）こともあるのだ。ガードされた時は、再度ジャンプ、フロントステップからの枕二連、➘+Cなどで攻めよう。剣質ゲージがたまっていたら、しゃがみCや立ちAに混ぜて弾きを狙うのもいいぞ。もちろん、跳びこむ際は対空弾き対策（技を出さずに着地してスキに連続技）も忘れずに。

攻められそうな（攻められている）時は、先読み対空になる早出しジャンプBも結構役に立つ。それと、対空弾き後は劫炎剣→キャンセル間欠泉（→集中）がオススメだ。



立ちAはとりあえず出せる技。純粋な対空技としても使えるぞ



攻撃判定が猛烈に大きいB+C。読まれない程度に多用してOK



十字構えをためた状態で待つと、キャラによっては結構キツいのだ

剣質別補足

●「力」

狙いは昇華。弾き後はもちろん、ジャンプ攻撃ヒット時や、相手の弾きを空振りさせた時などにも確実に決めたい。

●「技」

乱舞奥義を使える状態になったら、とりあえずしゃがみA・しゃがみBなどをキャンセルして発動するといい。ガードされていた場合も、下段のしゃがみAと中段の飛刀二連を混ぜて連発すれば、非常にガードされにくいぞ。オススメは、しゃがみA連発↓しゃがみB↓飛刀二連連発↓しゃがみA連発…の組み合わせだ。途中でヒットしたら、ゲージがなくなる前に通常技に切り替えておき、終了後にキャンセル五輪連ねを決めよう。

ガード時限定でB+Cにキャンセルがかかるので、キャンセル間欠泉や十字構えを入力しておくのも手だ。

連殺斬から乱舞奥義GO！　ガードされてても中段&下段で揺さぶれるぞ





満を持して覚醒せよ！冥府への導きが強くA級連続技もあるのだ

嘉神慎之介（かがみしんのすけ）

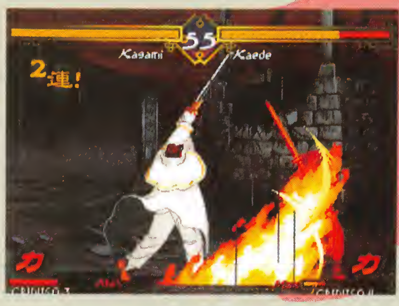
解析・攻略／修羅騎士　鷹

技解析

通常技・特殊技

しゃがみAは、下段でリーチがそこそこ長く「技」ならキャンセルも可能。牽制に使おう。立ちCは出はそんなに早くはないが、スキが小さいので、ヒット後に立ちAや再度立ちCがつながるぞ。ジャンプCは裏まわりを狙うことが可能。焦脚・焚如は昇りで出して中段として活用するのがベスト。ヒット、ガード問わずキャンセルして地上の必殺技を出せるのだ。

覚醒後の目立った技を紹介。立ちAは2段技なのだが、2段目が特に長い。しゃがみA or Bと混ぜて牽制に使おう。➡+Bはヒットさせたあとに⬅+Aや強黄泉への翼を決めることができる。焦脚・降炎は「力」のみ負の裁きでキャンセルがきく（連続技）。覚醒の条件は、剣質ゲージMAX時か体力ゲージ点滅時。



不知火。連続技に組みこめる。このあとは弾きポイントでもあるのだ

必殺技

●不知火

弱はその場で出し、強は出したあと少し前進する。スキは実は強の方が小さい。また、「技」の弱は「力」の弱より若干出が早い。強をメインに連続技に組みこんだり、先端を当てるように牽制に使おう。

●焦咆吼

そこそこ強い対空技だが、攻撃発生と同時に無敵時間（上半身のみ）が切れてしまうので、過信するのは命取り。できるだけ早出しするようにしよう。

また、「技」の方が弱、強ともに出が早い。ちなみに昇華対応技だぞ。

●焔咆吼（愚者の嘆き）

間合いがかなり狭いコマンド投げ。この技を決めたあとは、ダッシュからダウン攻撃（↘+B）を決めることができるのだ。

若干だけど、愚者の嘆きの方が間合いは広いっす。

●地獄の劫火

弱は射程やスキは弱不知火とほぼ変わりないが、出の早さは「技」の弱不知火よりも若干早くなっている。また、ヒットさせればダウンを奪うこともできるのだ。

強は、振り下ろし→斬り上げの2段攻撃。ガードされてしまうと反撃確定だが、強攻撃から連続技に組みこむことができる。

●黄泉への翼

焦咆吼のパワーUP版。弱は3段、強は6段になっていて、出も若干早い。弱は3段目、強は3、4、5、6段目を負の裁きで昇華することが可能。強は6段目から着地前の間に昇華するといい。



黄泉への翼。対空や連続技に使用すべし

●冥府への導き

弱は出が早いので、牽制に使える。強は弱に比べると出は若干遅いが、射程が長い。また、ボタン押しっぱなしで待機することができるぞ。

●欺瞞の鏡

前方に攻撃判定のあるバリア状のモノを突き出す技。飛び道具を跳ね返す効果もある。

超奥義・潜在奥義

●紅蓮朱雀（負の裁き）

ジャンプ攻撃から目押しで連続技に組みこむことができるが、ジャンプ攻撃の打点が高すぎるとつながらないので注意。また、昇りで出せば中段技として活用することもできるが、早く出そうとしすぎても出ないので注意。

●焚書坑儒

出がそこそこ早いので、連続技に組みこむことができるが、ガードされると単発程度の反撃を受ける。

●負の洗礼

ガード不能技（地上の相手のみ）。攻撃範囲はそこそこ広いが、出が非常に遅いので、簡単にジャンプで回避されてしまう。相手の跳びこみに対してや、起き上がりに重ねるように使ってみると、多少は食らってくれるかも知れない。



焚書坑儒。出が早いので連続技に組みこむことができるのだ

●紺碧の猛禽

特殊なやり方なら連続技に組みこめるが、実用的ではないので狙う必要はない。地上の攻撃を弾いた時に最速で出せばヒットさせることが可能。

技コマンド表

技	コマンド
●特殊技	
焦脚（しょうきゃく）・焚如（ふんじょ）	空中で↙or↓or↘+C
覚醒（かくせい）	BCD同時押し
●必殺技	
不知火（しらぬい）	↓↘→+AorB
焦咆吼（しょうほうこう）★	→↓↘+AorB
焔咆吼（えんほうこう）	接近して→↘↓↙←+C
●超奥義	
紅蓮朱雀（ぐれんすざく）	空中で←↙↓↘→+AB
●潜在奥義	
焚書坑儒（ふんしょこうじゅ）	↓↙←↙→+B

覚醒後

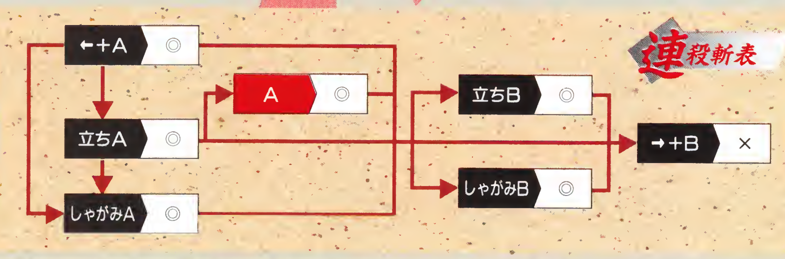
技	コマンド
●特殊技	
焦脚（しょうきゃく）・降炎（こうえん）	空中で↙or↓or↘+C
●必殺技	
地獄の劫火（じごくのごうか）	↓↘→+AorB
黄泉への翼（よみへのつばさ）★	→↓↘+AorB
愚者の嘆き（ぐしゃのなげき）	接近して→↘↓↙←+C
冥府への導き（めいふへのみちびき）	↓↙←+AorB
欺瞞の鏡（ぎまんのかがみ）	←↙↓↘→+C
●超奥義	
負の裁き（ふのさばき）	空中で←↙↓↘→+AB
負の洗礼（ふのせんれい）	→←↙↓↘→+AB
●潜在奥義	
紺碧の猛禽（こんぺきのもうきん）	↓↙←↙→+B

キャンセル表

	力	技
立ちA	○(×/○)	◎(×/◎)
しゃがみA	×(○)	◎(◎)
←+A	◎(◎)	◎(◎)
立ちB	○(○)	◎(◎)
しゃがみB	○(○)	◎(◎)
→+B	×(×)	×(×)
立ち&しゃがみC	○	◎
→&↘+C	○	◎
C	(○/○)	(◎/◎)
弾き（D）	×(×)	×(×)
B+C	×(×)	△(△)
焦脚・焚如	◎　注①	
焦脚・降火	(◎)　注②	

※キャンセル表のカッコ内は覚醒後のもの。
注①：紅蓮朱雀はキャンセル不可。
注②：覚醒の「力」のみ、負の裁きでキャンセルできる。

連殺斬表



連続技

●「共通」…焦脚・焚如→キャンセル各種必殺技

決めることのできる技は、共通のもので不知火、焦咆吼、焔咆吼。「力」なら焚書坑儒を決めることも可能なのだ。

●「力」…ジャンプ攻撃→立ちorしゃがみC→←+A→各種必殺技

決めることのできる技は、不知火、焦咆吼、焚書坑儒。Cを2発決めたあとに、立ちAにつなぐこともできるが、この場合は不知火しか決めることができないので注意。

●「技」→ジャンプ攻撃→←+A・A・A・B→キャンセル不知火

「技」の基本的な連続技。ジャンプ攻撃のあと立ちorしゃがみCを挟んでも可。連殺斬の数を減らせば、焦咆吼へつなぐこともできる。

また、出せる状態ならB(連殺斬の最後）から乱舞奥義を発動してもいい。乱舞奥義後は、➡+B×5→小ジャンプB×2（昇り→降り）→紅蓮朱雀が比較的簡単で強力。

●覚醒「共通」…焦脚・降炎→キャンセル各種必殺技

つなぐことのできる必殺技は、地獄の劫火、黄泉への翼、愚者の嘆き、弱冥府への導き、欺瞞の鏡。「力」ならキャンセル負の裁きを決めることもできる。

しかし、焦脚・降炎を昇りで超早く出しすぎてしまうと負の裁きが出ないので注意。適度な高さで出すようにしたいところだ。

●覚醒「力」…ジャンプC(裏まわり)→←+A×2→キャンセル強黄泉への翼(6段目)→キャンセル負の裁き

裏まわりから狙うことのできる連続技。裏まわりジャンプCからはダイレクトに負の裁きへつなぐことも可能なので、覚えておこう（この時、正規とは逆のコマンドを入力すること）。



キャンセル強黄泉への翼へつないでいき…



裏まわりCから←+A×2発。そして…



昇華で負の裁きを出せば、落ち際を拾うことができるのだ！

●覚醒「技」…ジャンプ攻撃→←+A・A・A・B→キャンセル各種必殺技

つながる必殺技は、地獄の劫火、弱冥府への導き。また、キャンセル乱舞奥義もつながるぞ。乱舞奥義発動後は、➡+B→弱黄泉への翼×3→➡+B→負の裁きの組み合わせで、安定して体力を奪うことができる。後半の➡+Bをヒットさせたあとは、すぐにジャンプをしよう。

また、この乱舞奥義は画面端には不向きなので、その時はノーマル版の乱舞奥義と同じにするといいと思うのね。

●覚醒「技」…←+A・B・➡+B→←+A・B・➡+B…

A級。➡+Bから←+Aのつなぎには多少の慣れが必要。また、途中のBを省いても差支えはないのだ。ぶべっ！

対人戦攻略

やはり、覚醒して強力な技をそろえたいところ。よってノーマル状態では、無駄に剣質ゲージを使わないようにしたいところなのね。

普段はリーチの長いしゃがみAorBをメインに牽制しつつ、中段兼対空技のB+Cを置いたりして、守り気味に闘うのが基本。跳びこんできた相手は、弾きや焦咆吼を使って極力迎撃するようにしよう。

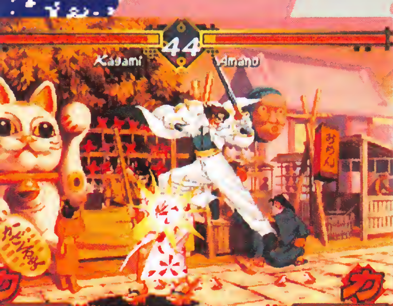
しかし、牽制攻撃だけでは弾きに泣かされてしまうので、ダッシュやジャンプを使って攻めこむのも重要なのだ。

ダッシュの性能はかなりイイ（速い）ので、そこから焔咆吼を狙うことが可能。とはいえ毎回は通用しないと思うので、たまに弾きを用いたり、ジャンプしたりするといい。

ジャンプからは、技を出さずに着地して焔咆吼を狙ったり、小ジャンプCで裏まわりを狙うのも手。また、昇りで焚如を出してみるのも効果的なので、覚えておこう。



ダッシュの性能はかなりいい。焔咆吼や裏まわりを狙おう



ジャンプCは裏まわりを狙うことができる。活用すべし！

ダッシュorジャンプから焔咆吼を決めたら、ダッシュで間合いをつめて、相手の裏側にまわりこもう。そして、相手の起き上がりに合わせて後ろジャンプをすると、うまくいけば相手の頭上にいるはずだ。そこからCで再度裏まわりを狙ったり、ジャンプ（技は出さない）からしつこく焔咆吼を狙うのも一つの戦法だ。

覚醒後は、しゃがみAorBに加えて、冥府への導きと立ちAを牽制に用いるといい。

特に冥府への導きは出が早く、スキも小さいうえに、弾かれる恐れもない。攻撃判定も見た目よりも大きいので、相手にとっては驚威になるだろう。



冥府への導きは、牽制に最適。バンバン使ってね

降炎は焚如より出が早いので、見切られにくいぞ。

地上の技を弾いた時は、威力の高い➡+Bを出すように癖づけるといい。その後も追い打ち可能だしね。

剣質別補足

「力」…しゃがみAにキャンセルをかけることができないので、キャンセルのきくしゃがみBに頼るといいだろう。また、ガードされるとキャンセルをかけることができない技ばかりだけど、剣質ゲージがたまりやすく、覚醒しやすいという利点を持っている。

「技」…覚醒までに時間がかかるけれど、覚醒してしまえば強力な連続技が君を待っている。また、ノーマル状態の立ちorしゃがみBはガードされても連打がきくので（連続ガードになる）相手の武器を弾き飛ばす能力にも長けているのだ。どちらの剣質を選ぶかはプレイヤー次第だ。



立ちorしゃがみBはガードされても連発可能。即座に武器を飛ばせます（ノーマル状態）

待ち&誘いパターンで地道にいこう 覚醒後は空牙連発だ！



楓

攻略／修羅騎士　鷹

対CPU戦基本戦法!!

楓を使っての対CPU戦は、基本的にどちらの剣質でも問題なくクリアすることができるのだ。

●ジャンプ攻撃ゴリ押しパターン（共通）

遠めからダッシュして跳びこみ、ジャンプ攻撃（↓＋B）から連続技を狙っていくパターン。パターンに当てはまるキャラだけでなく、最初の1〜3面くらいに出てくる相手にも有効なので、覚えておくといいだろう（重要）。



1〜3面くらいの相手には、ジャンプ攻撃のみでも勝てるのだ

●待ちパターン（共通）

相手が技を出してきたり、跳びこんでくるのをひたすら待つパターンがコレなのね。

跳びこみに対しては空牙を合わせるのではなく、弾きを使って迎撃するのが得策。弾いたあとは、強空牙や伏龍を決めるようにしよう。

何の行動を待つかはキャラ別攻略の方を参照して欲しい。



待ちパターンの一例。跳んできた相手には…



弾きで安定。このあとは、強空牙や伏龍を決めよう

●誘いパターン（共通）

特定の技を出して、相手に行動を起こさせるパターン。

対処法についてはキャラ別攻略の方を参照してくだされ。



誘いパターン。楓にはこのくらいの距離で←＋Aを出すと…



疾風を誘えるのだ。すぐに跳びこんで連続技を狙うべし

●跳ばせて落とすパターン（共通）

覚醒後に可能なパターンで、中〜遠距離から弱疾風を放ち、空牙で迎撃するパターンなのだ。ほぼ全キャラに通用するので覚えておくといい。

●晨明・空牙でゴリ押しパターン（共通）

密着で弱空牙をひたすら繰り出す、覚醒専用パターン。

ガードされてもタイミングよく出し続ければいい。跳ばせて落とすパターンで迎撃したあとに、このパターンに移ってもいいぞ。空牙は「力」だと性能が劣るが、CPUにならほぼ全キャラに通用する。

※対CPU戦でダウンを奪われたら、相手の方向へ向かって移動起き上がりをし、嵐討を狙ってみるのも有効。かなりの確率で食らってくれるぞ。

また、本文中で〝連続技〟と何回も出てくるけれど、これについては前号を参照してもらえるとありがたいっす。

オススメ剣質

対人戦…「技」 対CPU戦…「技」

対人戦では覚醒したあとがかなりイケてる。待たれて体力がメリメリ減り続けてしまうこともあるけど、逆に相手が〝待っている〟というのを利用した戦法もあるのだ。それは、弱空牙連発モード。

「技」の弱空牙は密着でガードされても反撃を受けないどころかこちらが有利。ひたすら連発するだけで、へたに手を出してきた相手にヒットさせることができる。ガードされ続けても相手の武器を飛ばしちゃうしね。また、弱連刃斬1or2段目→キャンセル弱疾風をひたすら繰り返す戦法もなかなか強い。疾風を跳び越してきた相手には、空牙を使って迎撃しよう。ただし、どちらの戦法も弾きには弱いので注意。

対CPU戦の理由は特にナシ。あひ〜な言葉ですまんす。



弱空牙モード（覚醒後）。対人、対CPUともに強烈な戦法といえる

技コマンド表

●特殊技	
一刀（いっとう）・東風（たばかぜ）	↓↙←＋C
一刀（いっとう）・雷霆（らいてい）	空中で接近して↑以外＋B
覚醒（かくせい）	BCD同時押し
●必殺技	
一刀（いっとう）・疾風（はやて）	↓↘→＋AorB
一刀（いっとう）・空牙（くうが）	→↓↘＋AorB（空牙中→↓↘＋Bで追加技）
一刀（いっとう）・連刃斬（れんじんざん）★	↓↙←＋AorB（3回連続入力）
一刀（いっとう）・嵐討（あらうち）★	接近して←↙↓↘→＋C
●超奥義	
活心（かっしん）・伏龍（ふくりゅう）	↓↙←↙→＋AB
●潜在奥義	
活心（かっしん）・亢龍（こうりゅう）	↓↙←↙→＋B

覚醒後

●特殊技	
一刀（いっとう）・東風（たばかぜ）	↓↙←＋C
一刀（いっとう）・雷霆（らいてい）	空中で接近して↑以外＋B
●必殺技	
晨明（しんめい）・疾風（はやて）	↓↘→＋AorB
晨明（しんめい）・空牙（くうが）	→↓↘＋AorB（強空牙中→↓↘＋Bで追加技）
晨明（しんめい）・連刃斬（れんじんざん）★	↓↙←＋AorB（3回連続入力）
晨明（しんめい）・嵐討（あらうち）★	接近して←↙↓↘→＋C
●超奥義	
活心（かっしん）・伏龍（ふくりゅう）	↓↙←↙→＋AB
活心（かっしん）・醒龍（せいりゅう）	↓↘→↓↘→＋AB
●潜在奥義	
活心（かっしん）・亢龍（こうりゅう）	↓↙←↙→＋B
活心（かっしん）・蒼龍（そうりゅう）	↓↘→↓↘→＋B

素手時

●特殊技	
一刀（いっとう）・東風（たばかぜ）	↓↙←＋C

※ストーリーモードでのCPUキャラの出現順番は、プレイヤーキャラによってある程度設定されています。CPU戦の途中でコンティニューしてプレイヤーキャラを変えたり、乱入して勝ってからCPU戦を続けても、CPUキャラの出現順番はストーリーモードをはじめた時のキャラに設定されたもののままです。
※CPU戦攻略は、基本的にCPUキャラが後半面に出てきたことを前提としておこなっています。

対CPU戦キャラ別攻略

VS楓

誘いパターンが有効。中間距離で←+Aを出すと、大体疾風を出してくるので、すぐに小ジャンプで跳びこんで連続技を狙おう。
　連刃斬を最後まで出してくることもあるので、立ちガードをしたあとに反撃。
　また、楓は←+A orしゃがみAを2回出したあとにダッシュから嵐討を狙ってくるので、垂直ジャンプBから連続技を狙うべし。

VS御名方守矢

待ちパターンが有効。中〜遠距離でしゃがんで待とう。すると、朧・上段→下段と連続で出してくるのだ。朧・上段が空振ったのを見たら、ジャンプ攻撃から連続技を狙っていくだけでOKなのだ。

VS雪

このキャラに対しては、小ジャンプでひたすら跳びこみまくり、弾き不能の↓+Bを出し続けていこう。ヒットしていれば、そのまま連続技を叩きこむといいぞ。

VS天野　漂

ジャンプ攻撃ゴリ押しパターンでOK！　ひたすら跳びこもう。

VS一条あかり

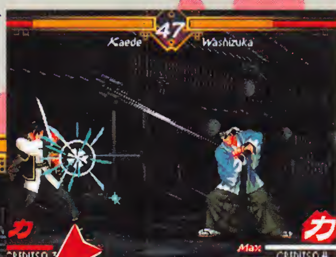
待ちパターンが有効。よく跳びこんでくるので、弾きで迎撃し、強空牙や伏龍を決めてやろう。

VS神崎十三

誘いパターンが有効。遠距離で←+Aを出していると、強金剛重墜（3段攻撃）を出してくることがある（剣質ゲージがたまっている時は、大激慟を出してくる時もある）ので、立ちガードをしたあとに連続技を決めていこう。
　立ちガード不能の激震を出してくる時もあるので、うまく見切ってしゃがみガードをするようにしよう。

VS鷲塚慶一郎

待ちパターンが有効。近距離では俊殺をよく出してくるが、問題はそのあと。俊殺のあとに狼牙をかなりの確実で出してくるので、必殺技弾きで返して連続技を決めていこう。ガードしてしまっても、落ち着いて俊殺〜追加技までガードして嵐討を決めていこう。遠距離から狼牙を出してくる時もあるので、うまく弾いて連続技を決めよう。



対鷲塚。接近戦では俊殺をよく出してくる。ガードしたあとは…



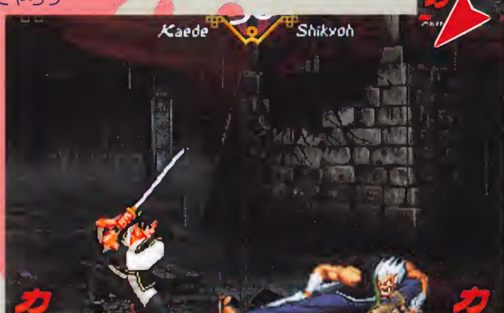
これまた狼牙を出すことが多い。弾いて連続技を決めてやろう

VS紫鏡

強敵といえるキャラ。このキャラに対しては、近づいてきたり、斬肉鎌鼬をガードしたあとに、立ちAをタイミングよく出し続けてみよう。
　すると相手は立ちAを弾きで返してきて、そのあと何かしらの攻撃を仕かけてくるのだ。しかし、一瞬待ってからしゃがみ必殺技弾きを出せば、相手の攻撃を弾くことができるので、連続技を決めることができる。確実に入れていきたいところ。



対紫鏡。弾かれたあとは…



何かしらの技を出してくることが多いが、弾くことが可能だぞ

VS李　烈火

待ちパターンが有効。画面端でガードをかためていると、①龍槍旋、②中段攻撃、③ジャンプ攻撃などを仕かけてくることが多い。
　①はガードしきったあとに連続技を叩きこんでやろう。②に対しては、気合いでガードするのが理想。食らってしまった場合は、レバガチャで素早くよろけを回復しよう。③はガードしたあとに嵐討を素早く決めるといい。

VS斬鉄

待ちパターンが有効。まずは画面端で待ち、相手が近づいてきたら後ろジャンプを繰り返してみよう。
　すると対空技を出してくることがあるので、空中ガードをしたあとに、着地してから連続技を決めていこう。



対空技を空中ガードしたあとは、着地と同時に連続技を決めていこう

VS玄武の翁

ジャンプ攻撃ゴリ押しパターンが当てはまる。でかい亀を投げてくる時もあるので、相手を跳び越えるようにジャンプをするのが理想。

VS直衛示源

誘いパターンが有効。ジャンプ攻撃を当てたあと、すぐに通常ジャンプを使って相手を跳び越してみよう。すると、飛び越そうとしたところを対空技で迎撃しようとしてくるのだ。しかし、空振ってくれるので、背後から連続技を決めることが可能。

VS暁　武蔵

開幕は相手に向かってジャンプしよう。すると、相手は十字構えをかなり高い確率で出してくるので、ジャンプBを出すとヒットさせることができるぞ。着地後は連続技をキッチリ決めよう。
　パターンといえるものでは、遠距離からダッシュジャンプを使って攻めこむ、というのがある。これもかなり高い確率で十字構えを誘えるので、ジャンプBを出してつぶしてやろう。

VS嘉神慎之介（覚醒前）

遠めから跳びこんで、ジャンプ↓+Bから連続技を狙うだけで結構イケるぞ。
　また、画面端でずっと後ろジャンプをしていると、焦咆吼を出してくる時があるが、空振るか空中ガードになるので、着地後に連続技を決めることができる。

VS嘉神慎之介（覚醒後）

誘いパターンが有効。立ちAをガードさせると、大振りな斬り攻撃を出してくるのだが、再度立ちAを出すと割りこむことが可能。そのまま弱連刃斬につないでいこう。
　割りこむタイミングがつかみにくいなら、相手の大振りな斬り攻撃を弾きで返してから連続技を狙ってもいいのだ。



対嘉神（覚醒後）。立ちAをガードさせると、反撃してくるが…



再度立ちAを出せばつぶすことが可能。そのまま連続技へ持っていこう



月影3段目から軽〜くポイするだけでラスボス戦も楽勝!!

御名方 守矢

攻略／蒼炎闘士ゆーち

対CPU戦基本戦法

対人戦では死の技となっている月影3段目だが、対CPU戦では意外に使えてしまう。今まで手痛い反撃を受けた君、対CPU戦では思う存分3段目まで出してちょうだい。ヘイッ！　ちなみにはじめの3人目くらいまでは、お馴染みの〃跳びこみ攻撃から連続技を狙う〃でいいちょ♡

●月影ちゃっかり投げパターン(共通)

月影は、弱強問わずとりあえずCPUに3段目までガードさせよう。見事3段目までガードさせたら、あとはレバーを左右どちらかに入れて、Bボタンを連射するだけで簡単に通常投げが決まってしまう。何も問題なしのパターン。

また、月影を食らってくれる頭の悪いCPUもいるので、その際は当然のように月影3段→ダウン攻撃まで決めてやろう。通常投げは基本的に←+Bで入力しておけば、投げた相手を画面端に追いつめることができるぞ。手間はかかるけどいい加減にやってもこのパターンは通じるので、初心者でも意外に1コインクリアできちゃうんじゃないかな。



月影（弱強どちらでも可）を3段目までガードさせたら…



そのあとちゃっかり投げが決まるぞ。ヘップバーン！

●跳びこみバラエティパターン(共通)

単に跳びこみ攻撃を当てにいくだけのパターン。跳びこみには通常ジャンプを使い、技は攻撃判定の強いBを出していくといいだろう。

はじめはジャンプBで跳びこむのだが、そのあとに垂直ジャンプBを繰り返すのが有効なキャラと、そのまま着地で連続技につなぐのが有効なキャラがいるので、キャラ別攻略の方をチェックしてね。



跳びこみ攻撃一閃！　跳びこみ後の行動は2通りあるので注意

●待っときゃ楽勝パターン(共通)

画面端でCPUの技をガードし、その技のスキに反撃する対CPU戦ではありがちなパターン。地上でしゃがみガードで待つパターンと、連続後ろジャンプで空中ガードしながら待つパターンがある。

どちらも、反撃技には大抵立ちB→キャンセル月影（弱・強・強）→ダウン攻撃を決めることができる。「技」は攻撃力が弱いので、立ちBを←+A・A・A・Bの連殺斬に代えてもいいぞ。

前述した反撃技が決まらないような技をガードした場合は、通常投げを手堅く決めていこう。この際には自分が常に画面端にいられるよう、レバーは相手位置とは逆（ガード方向）に入れて投げよう。

また、CPUの跳びこみに反応できるならば、対空弾き（跳びこみ攻撃に弾きを合わせる）を使い、弾き〜←+B or →+B（間合いに応じて）を狙おう。これができれば「力」はグンっと楽になるぞ。



キャラ別に画面端で待ち、特定の技をガードしたら反撃だ！

技コマンド表

●特殊技	
逸刀・水無月	↘+A
●必殺技	
逸刀・朧・上段	↓↙←+A（ため可）
逸刀・朧・中段	↓↙←+B（ため可）
逸刀・朧・下段	↓↙←+C（ため可）
再待機	朧発動後AorBorC
抜刀解除	朧待機中D
逸刀・新月	→↓↘+A
逸刀・新月・裏	→↓↘+B
逸刀・双月	「技」状態で新月ヒット中→↓↘+B
逸刀・月影★	↓↘→+AorB（3回連続入力）
帯刀・歩月	←↙↓+AorBorC
●超奥義	
活殺・十六夜月華	→←↙↓↘→+AB
●潜在奥義	
活殺・乱れ雪月花	→←↙↓↘→+B

素手時

●必殺技	
無手・歩月	←↙↓+AorBorC

おススメ剣質

対人戦…「技」 対CPU戦…「力」

対人戦は「技」。連殺斬があれば水無月やしゃがみAが生きてくるのが理由。「力」だと刀攻撃がガードされた時にカキーンって硬直しちゃうのと、どうしても単発攻撃になりがちなので対戦に馴染めないし。守矢みたいなキャラは「技」の方が動かしてる気分が味わえるんじゃないかな。

対CPU戦は「力」。手っ取り早くCPUを倒して仕事を楽したいっ…じゃなくて、やっぱり攻撃力が高く、パターンを使用しても「技」とはCPUに与えるダメージ量が格段に違うから。これなら初心者もパターンを何回もやらずにクリアできるでしょ。

まぁ、独断と偏見でした。



昇華も魅力的だけどやっぱり連殺斬でしょ♡　乱舞奥義もあるしね

対CPU戦キャラ別攻略

VS楓

月影ちゃっかり投げパターンが有効。「力」時なら問題ないが、「技」時は単発の月影でなく、しゃがみA・立ちBの連殺斬からキャンセル月影というように、連続技で出していこう。

また、月影をガードされたあとの通常投げだが、楓はガード後に跳ぶことが多いので、通常投げを←＋Bと入力しておこう。

VS御名方守矢

月影ちゃっかり投げパターンが有効。

近い間合いから弱月影で攻めこんでもいいが、遠目から強月影を出すとCPUにヒットしやすいので、覚えておくといい。

VS雪

跳びこみバラエティパターンが有効。ジャンプBから連続技を狙おう。

まれに霜華でこちらのジャンプを落とされるが、霜華は食らってもダメージは全然大したことないので気にしないで跳びこみまくろう。バイショー！

VS天野 漂

なにげに新月・裏を連発するだけ。ガードされても問題ないので、猫まっしぐらで斬りまくろう。

ダウンを奪ったら天野が起き上がったのを確認してから再び新月・裏を出せばヒットするぞい。

VS一条あかり

待っときゃ楽勝パターンが有効。画面端で後ろジャンプをし続け、天文・星の巡りを空中ガードしよう。

まれに空中ガードができないしゃがみBを出してくることもあるが、天文・星の巡り空中ガード時と同様、着地後に連続技を決めることができるし、受けるダメージも小さいので問題ない。

VS神崎十三

月影ちゃっかり投げパターンが有効。月影の3段目は強にするといいだろう。楽勝な相手だ。

VS鷲塚慶一郎

待っときゃ楽勝パターンが有効。画面端でしゃがみガードをして狼牙を出してくるのを待とう。

鷲塚は基本的に狼牙の追加技まで出してくるので、狼牙をガードしたらすぐに立ちガードに切り替えよう。狼牙の追加技①をガードしたら連続技を決めることができるので、大ダメージを与えるチャンスだぞ。追加技②は残念ながらスキが小さいので、反撃は通常投げで妥協しよう。

また、鷲塚は跳びこんでくることも多いので、対空弾きを狙ってみよう。できない御方は跳びこみ攻撃ガード後に通常投げを決めていこう。

VS紫鏡

新月・裏をガードさせると紫鏡はジャンプするので、←＋Bで斬りつけてやろう。紫鏡が着地したら再び新月・裏をガードさせて、←＋Bと繰り返していこう。オ〜イェイ。



おもむろに新月・裏をガード（ヒットすれば問題ない）させて…



←＋Bを出そう。紫鏡は跳びこもうとして勝手にヒットするぞ

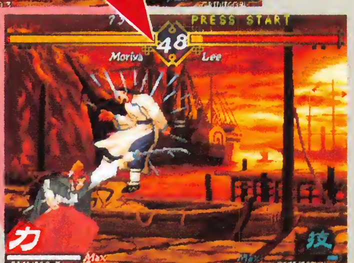
VS李 烈火

しゃがみAで牽制すると烈火は跳びこんでくるので、対空弾き後に→＋Bを決めてやろう。弾いた位置（真上に浮く場合）によっては→＋Bが当たらないので、その際は←＋Bを決めてやろう。

対空弾きができない人は跳びこみ攻撃をガードしたあと、レバーを入れっぱなしにしてBボタンを連射し、お手軽な通常投げを決めましょう。以上。

しゃがみAで牽制すると烈火はジャンプしてくることが多いので…





対空弾きでヨカちゃん。見事成功したら→＋Bを決めちゃおう

VS斬鉄

まずは画面端にいき、斬鉄が近づいてくるのを待とう。そして近づいてきたところに←＋Bを出していけば、勝手に食らってくれるぞ。

しかし、斬鉄を充分に引きつけてから←＋Bを出していかないと骸縫いの餌食になってしまうので、その点は注意するのだぞ。

VS玄武の翁

跳びこみバラエティパターンが有効。いきなりジャンプBで近づき、垂直ジャンプBの繰り返しに移行しよう。

間合いが離れたら再びジャンプBで近づくといいぞ。全然楽勝！

VS直衛示源

跳びこみバラエティパターンが有効。問題ない相手だが、跳びこみ攻撃を引きつけて当てようとするとまれに砕拳・猛虎爪で取られてしまうことがある。面倒だが跳びこみB（ジャンプ頂点くらい）→後ろジャンプBと繰り返せば簡単にパーフェクトを取れるぞ。

VS暁 武蔵

跳びこみバラエティパターンが有効。開始直後に跳びこみ連続技を狙ってOK！

また、武蔵は突進技を出してくることも多いので、ガード後に反撃といった戦法を使ってもいいぞ。

VS嘉神慎之介（覚醒前）

月影ちゃっかり投げパターンが有効。他キャラとなんら変わりナシ。怖がらずに月影（弱・強・強）で攻めこもう。

また、嘉神はダウン後の起き上がりに月影を食らいやすいので、相手を画面端近くに投げてダウンを奪ったら、その場で月影、月影ヒットでダウンを奪ったら少し後退してから月影という風に嘉神の起き上がりに月影を当てにいくとさらに楽になるぞい。

しかし、嘉神の単発攻撃、連続技は思いのほか威力が高いので、安全にいきたい御方は間合いを充分離し、遠目から強月影を出せば確実にガードさせることができるぞ。

VS嘉神慎之介（覚醒後）

月影ちゃっかり投げパターンが有効。ノーマル嘉神と変わりないので、パターン通りでなんら問題はないじょ。



弱月影で斬りつけろ！ 高確率でヒットするぞ。狙う価値アリ♡

投げや月影でダウンを奪ったら嘉神の起き上がりをよく見て…





雪(ゆき)

攻略／蒼炎闘士ゆーち

対CPU戦基本戦法



エイッ！　エイッ！　っと小出しに斬りつけていくッチよ

●はじめは立ちA、最後も立ちAザンス♡パターン(共通)

歩きながらテンポよく立ちAを出していくだけのパターン。立ちAが早すぎるとCPUはガードしっぱなしだし、遅すぎると立ちAの出だしをつぶされてしまう。慣れれば簡単なので、1・2！　1・2！　とリズミカルに当てていこう。「技」時は立ちAヒット後にそのまま連殺斬につないで連続技にもっていこう。

●跳びこみでGO!パターン(共通)

跳びこみ攻撃後に垂直ジャンプを繰り返すパターンと、跳びこみ後に地上から連続技（ジャンプB↓立ちB or 連殺斬↓キャンセル強瞬雪斬）を決めるパターンがある。通常ジャンプで跳びこみ、主に下方向に攻撃判定が強いジャンプBを使用するといい。

垂直ジャンプパターンでは、垂直ジャンプ中にCPUは何らかの技を出してくることもあるが、空振るので構わず垂直ジャンプBでブッた斬ろう。間合いが離れて垂直ジャンプBがCPUに当たらなくなったら再び跳びこみBで近づき、垂直ジャンプBに移行しよう。

跳びこみ連続技パターンは、跳びこみ攻撃を引きつけて当てて、そのまま地上からの連続技を狙うもの。〝CPU戦のはじめの3人目までは跳びこみ攻撃だけで勝てる〟というのと同じような理論なので、適当に跳びこもう。



跳びこみ連続技、または垂直ジャンプBの繰り返しでOK!

●僕と瞬雪斬&立ちAパターン(共通)

立ちA↓キャンセル弱瞬雪斬をガードされようがヒットしようが構わず繰り返す、いわゆるゴリ押しパターン。もちろん瞬雪斬はキャンセルで出していくのだが、「力」は立ちAがガードされるとキャンセルで瞬雪斬が出せないので、その場合は立ちA（CPUガード）→間髪入れずに瞬雪斬という具合にノーキャンセルで出していこう。

また、このパターンはゲージが多くたまるので、「力」はたまり次第瞬雪斬（ヒット時）↓昇華を狙っていこう。

「力」は立ちAのみだが、「技」なら立ちAにこだわらず、立ちA・Aや立ちA・しゃがみAなどの便利な連殺斬を使っていくといいだろう。



ビシッ！　っと立ちA（または連殺斬）を突き刺したら…



キャンセル弱瞬雪斬。この後は再び立ちAから繰り返すのだぞ

●マッチョで待ちよ♡パターン(共通)

画面端でガードをかためてCPUの技をガードし、そのスキに反撃するといったちょっとセコイパターン。特に使う反撃技は通常投げ。

通常投げは相手を画面端に投げないようにレバーをガード方向（相手位置とは逆）に入れて決めよう。余裕があるなら垂斬↓キャンセル強氷刃を決めるといい。また、露骨に反撃できる技をガードした場合は、当然のように連続技（立ちB↓キャンセル強瞬雪斬）で大ダメージを奪うように。

CPUの跳びこみに反応できる人は、跳びこみ攻撃を弾いたあと➡＋Bを決めよう。「力」時は結構重要で、これを決めればモリっとCPUの体力を奪うことができるぞ。

おススメ剣質

対人戦…「力」
対CPU戦…「力」

対人戦でのおすすめ剣質は迷うところだけど、やっぱり真・雪風巻がある「力」かな。当然この技を決められたら幸せなので、他は問題じゃないのでおじゃる。また対空弾きを多用し、お手軽で威力のある弾き～➡＋Bを狙ったり、ゲージのたまり具合に注意して、たまり次第瞬雪斬から昇華を狙えるのもおすすめの理由。

「技」なら雪の長いリーチを活かして連殺斬をバリバリ狙うべし。

対CPU戦では「力」の攻撃力を頼りにして、手っ取り早くCPUを倒していくのが正解。もちろんこれは早くゲームをクリアしたい人へのおすすめ剣質ってだけ。



対空弾きからの➡＋Bは頼りになるぞ。跳びこみBもイカしてるぅ♡

技コマンド表

●必殺技	
氷刃(ひょうじん)	↓↘→＋AorB
霜華(そうか)	→↓↘＋AorB
瞬雪斬(しゅんせつざん)★	↓↙←＋AorB
氷鏡(ひょうきょう)	←↙↓↘→＋C
垂斬(しずりぎり)★	接近して→↘↓↙←＋C
●超奥義	
雪風巻(ゆきしまき)	↓↙←↙→＋AB（雪風巻後↓↘→＋Bで追加技①、↓↘→＋Cで追加技②）
●潜在奥義	
真(じん)・雪風巻(ゆきしまき)	↓↙←↙→＋B

素手時

●必殺技	
垂斬(ずりぎり)	接近して→↘↓↙←＋C

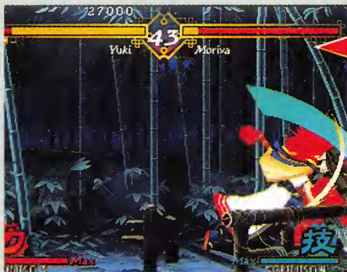
対CPU戦キャラ別攻略

VS楓
はじめは立ちA、最後も立ちAザンス♡ パターンが有効。「技」なら僕と瞬雪斬&立ちAパターンもきくので、早く倒したい人はそっちを使おう。

VS御名方守矢
こいつはしゃがみCで牽制すると帯刀・歩月でこちらの裏にまわりこんでくるので、帯刀・歩月の移動後のスキに立ちB→キャンセル強瞬雪斬を決めよう。
また、「技」ならちょっと歩いて←+A・A・A・B↓キャンセル強瞬雪斬を決めてもいいぞ。



しゃがみCで牽制すると守矢は猫まっしぐらの歩月で移動



必ず裏に出現するので、連続技でチョメー！ 脚は舐めさせません♡

VS雪
跳びこみでGO！ パターンが有効。跳びこみを霜華で落とされることもあるが、ダメージはミジンコほどなので問題ない。跳びこみ後は垂直ジャンプでも連続技でもどちらでもOK。

VS天野 漂
僕と瞬雪斬&立ちAパターンが有効。「力」時は立ちAでなく、しゃがみC↓キャンセル弱瞬雪斬を繰り返そう。もちろん「技」時は立ちA・A（しゃがみA）↓キャンセル弱瞬雪斬でOKよん♡

VS一条あかり
マッチョで待ちよ♡ パターンが有効。画面端で連続後ろジャンプして、天文・星の巡りを空中ガードしよう。
たまに空中ガードのできないしゃがみBを出してくるが、ヒットしても着地後に反撃できるので、どっちにしてもあかりはやられる運命ということ。



連続後ろジャンプで星の巡りを空中ガードしたら…



着地後に連続技で反撃ー しゃがみBを食らった時も反撃できるぞ

反撃には相変わらず立ちBからの連続技を使う。「技」時はちょっと歩いて連殺斬を狙ってもいいぜい。

VS神崎十三
はじめは立ちA、最後も立ちAザンス♡ パターンが有効。立ちAを簡単に食らう相手なので、基本的に問題ない。「技」時は僕と瞬雪斬&立ちAパターンの方が楽で早く倒せるかも。

VS鷲塚慶一郎
マッチョで待ちよ♡ パターンが有効。しゃがみ待ちして狼牙をガードしよう。狼牙後のストレート突き（追加技）が狙い目。デカイ連続技を叩きこむチャンスだぞ。狼牙後、小さく跳んで突いてくる方の追加技（中段技なので立ちガード）はスキが小さいので、反撃は通常投げで妥協しよう。
また、鷲塚は跳びこんでくることも多いので、余裕があるなら対空弾きも狙ってみよう。余裕がない人は跳びこみ攻撃ガード後に通常投げを決めてやろう。ジャンボ♡



武器を飛ばされても慌てず、狼牙ガード後の垂斬で取りにいこう

VS紫鏡
僕と瞬雪斬&立ちAパターンが有効。紫鏡は弾きを使ってくることが多いが、それほど問題なく勝てる。
一応、弾かれたあとに一旦しゃがみガードすれば、↘+Cはガードできる。もちろんガード後に反撃できるので忘れないように。弾き後にその他の技を出されたら食らってしまうが、それは残念賞と思ってくれ。

VS李 烈火
はじめは立ちA、最後も立ちAザンス♡ パターンが有効。こいつは時々立ちAに合わせて龍槌旋を出してくるが、見てからでもガードできるので、ガード後に連続技を決めてやろう。また、跳びこんでくることも多いので、対空弾きができると楽な相手だ。できない人は例のごとく跳びこみ攻撃ガード後に通常投げを決めましょうね。

VS斬鉄
こいつはモード別に紹介。
「力」は強氷刃を連発するだけ。氷刃を跳び越えられても構わず撃っていれば、斬鉄が着地したところに次の氷刃がヒットするぞ。不運にも斬鉄の跳びこみ攻撃がヒットしてしまっても、連続技は決めてこないので、通常投げを決めてやろう。
「技」は立ちA・A・➡+Bを狙うだけで問題ない。

VS玄武の翁
跳びこみでGO！ パターンが有効。はじめに跳びこみ攻撃で近づいたら、垂直ジャンプBを繰り返そう。たまに亀を投げてくるが、今年は寅年なので全然問題ない。まったく楽勝な相手なんだちょ。

VS直衛示源
跳びこみでGO！ パターンが有効。ノープロブレムなので、跳びこみ攻撃から連続技を決めよう。
連続技が決めにくいという人はジャンプB〜後ろジャンプBを繰り返そうぞい。

VS暁 武蔵
僕と瞬雪斬&立ちAパターンが有効。まずはいきなり跳びこみ攻撃から連続技を狙っていこう。あとはパターン通りでOKちょん。

VS嘉神慎之介(覚醒前)
僕と瞬雪斬&立ちAパターンが有効。基本戦法通りで問題ないが、不安な人ははじめに踏みこんでくる通常技をガードしてから弱瞬雪斬で近づき、パターンにもっていこう。

VS嘉神慎之介(覚醒後)
僕と瞬雪斬&立ちAパターンが有効。弱瞬雪斬のヒットorガードに関わらず、次の立ちAの代わりに↘+Dで弾きを出していこう。弾き後は立ちB→キャンセル弱瞬雪斬→弾きを繰り返せばいい。
まぁ基本戦法通りのパターンも通じるので、やりやすい方を使っていくといいね。



パターン通りでもイケるが、瞬雪斬後にしゃがみ弾きを混ぜると楽だじょ

待って反撃か跳びこんで連続技でCPUを散らせ！



天野(あまの) 漂(ひょう)

攻略／モリスケ

●跳びこみ連続技パターン(共通)

中間距離から跳びこんで連続技をひたすら狙うパターン。跳びこみには着地時のスキが小さいジャンプCを使い、「力」は立ちA→キャンセル桂馬の高上がり（剣質ゲージがたまっている時は弱雀刺しを昇華させての盤上此の一手〝と金〟を狙う）、「技」はしゃがみA・←＋B↓しゃがみA・しゃがみB（1段目）↓キャンセル雀刺しBを狙おう。ただし、間合いが離れている時に←＋Bにつなげてしまうと次のしゃがみAが届かなくなってしまうので、しゃがみA・しゃがみB（1段目）↓キャンセル雀刺しBで妥協しておくことが必要だぞ。雀刺しを決めたあとはダウン攻撃までしっかり決めて、少しでもダメージを稼ぐべし。



跳びこみは小ジャンプではなく通常ジャンプが安全

●待って反撃パターン(共通)

ガード後に反撃できる技を出してくるまで待つ、ちょっと我慢な感じのパターン。ガード後に決める連続技は、跳びこみ連続技パターンのところで紹介したものを使おう。

待つ時はしゃがみガードが基本だが、キャラによっては投げや中段技を仕かけてくるので、投げは逆に投げ返し、中段技は反応して立ちガードで防ぐようにしよう。

ちなみに、待って相手の攻撃をガードしていると武器を落としてしまうが、天野の場合はこれが有利となる。素手時のみ出せる居飛車穴熊〝三手詰め〟は、連続で出しているだけで連続ヒットしまくるので、最初の1発さえ当たってしまえばひたすらボタンを叩くだけで勝ててしまうのだ。武器を落とした時は狙ってみるべし。



武器を落とされたら実はチャンス。ボタン連打じゃぁー

対CPU戦基本戦法

●←＋Bパターン(共通)

天野の立ちBはレバーを←に入れながら出すと空振り時の失敗モーションがなくなるので、硬直時間が極端に短くなることは覚えているかな？CPUに立ちBを空振りすると、反応して攻撃を仕かけてくるのだが、前述の入力方法で硬直時間を短くすれば、逆に迎え撃つことができるのだ。

仕かけてくる攻撃は跳びこみや必殺技などさまざま。キャラごとに異なるので、それぞれの対処法はキャラ別攻略の方を参照するべし。



←＋Bなら空振りしても硬直が皆無なので…

跳びこまれても問題なく反撃できちゃうのだ



キャラによってはひたすら←＋Bを食らい続けてくれるゾ

おススメ剣質

対人戦…「技」
対CPU戦…「力」

対人戦はスピーディーな攻めが可能な「技」がオススメ。キャンセルできる通常技が多く、下段のしゃがみAから連殺斬を使った連続技が狙えるのは頼りになるぞ。「力」だと立ちAぐらいしか有効な通常技がないからね。ただし極限状態でのみ出せる乱舞奥義で与えられるダメージは小さいので、「力」で可能な強力連続技、雀刺し→キャンセル盤上此の一手〝と金〟のような一発逆転はちょっと難しいが…。

対CPU戦は与えられるダメージの多い「力」にするといい。剣質ゲージがたまれば狙える、雀刺し→キャンセル盤上此の一手〝と金〟で素早く倒せるぞ。



乱舞奥義は減らない。超奥義を絡められないのはキツイです

技コマンド表

●必殺技	
雀刺し★	→↙→＋AorB
居飛車穴熊〝九手詰め〟	Aボタン連打
穴熊のふんどし脱ぎ	居飛車穴熊中↓↘→＋B
必至	→↘↓↙←＋B
必至〜詰み！	必至入力後Bボタンを押し続ける
高飛車	→↘↓↙←＋C
将棋倒し	接近して↘↘＋C
桂馬の高上がり	→↓↘＋C
●超奥義	
盤上此の一手〝と金〟	→↘↓↙←→↘↓↙←＋AB
●潜在奥義	
盤上此の一手〝飛車〟	→↘↓↙←→↘↓↙←＋B
盤上此の一手〝角行〟	→↘↓↙←→↘↓↙←＋A

素手時

●必殺技	
居飛車穴熊〝三手詰め〟	Aボタン連打
将棋倒し	接近して↘↘＋C
桂馬の高上がり	→↓↘＋C

対CPU戦キャラ別攻略

VS楓
待って反撃パターンが有効。中間距離で待っていると、通常技の2発空振りを合図にダッシュからコマンド投げを狙ってくるので、通常技の空振りを確認できたら垂直ジャンプしてコマンド投げを空振らせて、そこに連続技を決めよう。一刀・連刃斬を出してきた時も、ガード後に連続技を決めるチャンスだ。


この攻撃が投げの合図。確認できたらしっかり反応して…


垂直ジャンプで投げをやりすごそう。連続技を決めるべし

VS御名方守矢
待って反撃パターンが有効。中間距離で待つと跳びこんできたり、逸刀・新月や逸刀・月影を出してくる。跳びこみはガードし、地上の連係には弾きで割りこんで連続技を狙おう。新月や月影もガード後に連続技を狙えるぞ。

VS雪
跳びこみ連続技パターンが有効。ジャンプ攻撃を霜華で迎撃されることもあるが、威力が低いので無視して何度も跳びこもう。


霜華で迎撃されるのは必要経費。我慢して跳びこもう

VS天野 漂
弱雀刺しを適当に出すと、なぜか食らってくれるので、雀刺し→ダウン攻撃→雀刺しというように繰り返せばよい。

VS一条あかり
天野の対CPU戦でもっとも手強いのがこのあかりだ。
まず画面端まで後退し、あかりの攻撃を空中ガードできるように後ろジャンプを繰り返そう。するとあかりはしゃがみB、天文・星の巡り、劾鬼・泥田坊のいずれかを出してくる。しゃがみBは空中ガードできないので食らってしまうが、あかりの硬直時間が長いので着地後に➡+Cでの反撃が間に合う。天文・星の巡りは空中ガード後に➡+Cや雀刺しを決めよう。泥田坊は画面端から出現した場合はガード後にコマンド投げを狙い、それ以外の時は➡+Cを狙うといい。
「技」は攻撃力の低さから時間切れになりやすいので、長期戦を覚悟しよう。

しゃがみBは通常技対空なので空中ガードできないけど…




あかりの硬直が長いので反撃が間に合うのだ。エッヘン

VS神崎十三
待って反撃パターンが有効。中間距離で待っていると歩きやダッシュからコマンド投げを狙ってくるので、こちらに向かってきたら垂直ジャンプで投げを空振らせて、そこに連続技を決めよう。

VS鷲塚慶一郎
待って反撃パターンが有効。突進技の狼牙を出してくるまで待ち、ガード後に反撃する。跳び上がる方の追加技は中段なので、しっかり立ちガードし、投げで反撃しよう。刀を突き出す方の追加技のみ、連続技を決めることができるぞ。
ちなみに鷲塚が超奥義を出せる状態になると狼牙を昇華して出してくるので、反撃する際は一瞬待ってからにしよう。


これは中段なので立ちガード。打撃は入らないので投げよう

VS紫鏡
⬅+Bパターンが有効。中間距離で⬅+Bを空振りしていると跳びこんでくるので、着地を投げる。
フライングクロス狂刃（斬肉大鋏）を出してきたら、ガード後に連続技だ。

VS李 烈火
⬅+Bパターンが有効。跳びこみや炎龍擺尾、龍槌旋を出してくる。ガード後、跳びこみと炎龍擺尾には投げを、龍槌旋には連続技をそれぞれ狙おう。

VS斬鉄
⬅+Bパターンが有効。近距離で⬅+Bを連発していると、ダッシュしてきて食らってくれる。骸縫いも出してくるが、ガードすることができる。

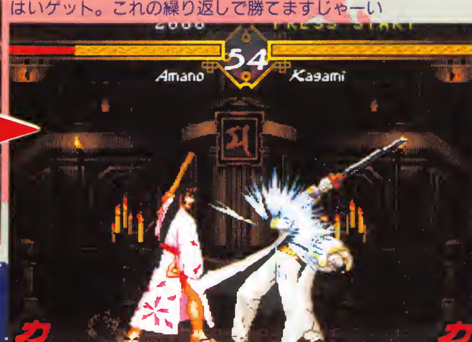
VS玄武の翁
跳びこみ連続技パターンが有効。跳びこみまくれば問題なし。

VS直衛示源
跳びこみ連続技パターンが有効。連続技を決めまくり！

VS暁 武蔵
跳びこみ連続技パターンが有効。「技」は⬅+B絡みの連続技が決まりにくいので、欲張らないように。

VS嘉神慎之介(覚醒前)
遠距離から強雀刺しを出してガードさせると、高確率で反撃してくる（まれに投げにくる）ので、そこを弾いて「力」は直接柱馬の高上がり、「技」はしゃがみAからの連続技を狙おう。ダウン攻撃からはすぐに弱雀刺しを出してパターンに持ちこもう。

はいゲット。これの繰り返しで勝てますじゃーい




とにもかくにも雀刺し。直後に弾きを入力すれば…

VS嘉神慎之介(覚醒後)
ノーマル嘉神と同様のパターンで対応できる。ただし、ダウン攻撃の直後に雀刺しを出すとつぶされることが多いので、一旦間合いを離してから雀刺しを出すように。

基本戦法はただ1つ！泥田坊かましとけば超おっけーや！



一条（いちじょう）あかり

攻略／DSP-たろりん

対CPU戦基本戦法!!

●C泥田坊しりもち投げ！　もう終わりかいな？　よっわ〜パターン（共通）

あかりのCPU戦基本戦法はただ一つ。しかし、その戦法が非常にお手軽、かつ強力なのだ。

そのすばらしいメカニズムを解説しよう。まず、Cの劾鬼・泥田坊（以下、単に泥田坊と表記）を出す。出がかりをつぶされないように遠くで出すようにしよう。

そして、そのまま一切追加入力技を出さず、しりもち状態で相手の上にのしかかる。これがヒットすればそれでよし。間合いを離してまた泥田坊を繰り返そう。

このパターンの重要なポイントは、泥田坊がガードされた時。着地に失敗（？）したあかりは地面に倒れてしまうのだが、この間はあかりはダウンしているのと同じ状態になり、食らい判定が非常に小さくなる（立ちCなど、ダウンしている相手に当たる技は当たる）。つまり、ほとんどの技が空振りするのだが、CPUは、反撃しようとしてまんまと技を出してくる。その技が空振りしてくれるというわけ。そこで、あかりが立ち上がったらすかさず投げを決めよう。空振りした技がスキの大きいものだったら、連続技を決めることもできるぞ。

「力」なら立ちA↓キャンセル天文・星の巡りか、しゃがみB（1段目）↓キャンセル式神・六合、「技」なら立ちA・A・B↓キャンセル各種必殺技だ。

CPUが地上で技を出さずに垂直ジャンプや後ろジャンプをすることもあるが、垂直ジャンプの時は着地を投げることができる。後ろジャンプの時はあきらめて泥田坊に戻ろう。

最後に、「力」と「技」での違いを説明しよう。「力」では、泥田坊で地面に落ちたあと、レバーを前か後ろに入れることで、移動起き上がりをすることができる。泥田坊がヒットした場合、次の泥田坊を出すために間合いを離すのに使えるのだ。「技」は移動起き上がりができないので、後ろジャンプBなどでうまく安全圏まで逃れよう。



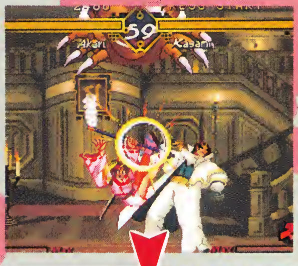
Cの泥田坊でポテっと相手にのしかかるのが第一ステップ



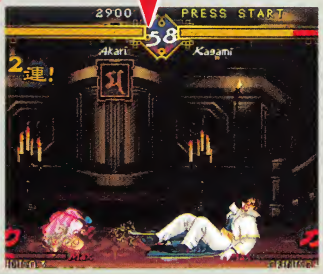
すると、CPUは至近距離で大技を空振りしてくれるので…



そのスキに起き上がってバシッとお札を叩きつけてやろう



泥田坊がヒットした場合、そのままでは間合いが近いが…



「力」なら、後転起き上がりで間合いを離すことができる

技コマンド表

●特殊技	
符呪（ふじゅ）・唱閃（しょうせん）	←+B
明流（めいりゅう）・踏（ふ）みつけ	空中で↙or↓or↘+C
天文（てんもん）・堕（お）つる宿曜（すくよう）	空中で接近して↑以外+B
●必殺技	
式神（しきがみ）・天空（てんくう）	↓↘→+AorB
劾鬼（がいき）・泥田坊（どろたぼう）	→↓↘+AorBorC
明流（めいりゅう）・鞠転（まりころ）げ	泥田坊接地後AorBを押し続ける
明流（めいりゅう）・鞠放（まりほう）り	泥田坊接地後↖or↑or↗+C
明流（めいりゅう）・鞠落（まりお）とし	泥田坊接地後↙or↓or↘+C
劾鬼（がいき）・清姫（きよひめ）	→↘↓↙←+A
天文（てんもん）・星（ほし）の巡（めぐ）り★	↓↑+C
護（まも）り人形（ひとかた）	→↘↓↙←+B
変化人形（へんげひとかた）	→↘↓↙←+C
●超奥義	
式神（しきがみ）・六合（りくごう）	↓↙←↙→+AB
●潜在奥義	
劾鬼（がいき）・百鬼夜行（ひゃっきやこう）	→↘↓↙←→+B

素手時

●特殊技	
符呪（ふじゅ）・唱閃（しょうせん）	←+B
明流（めいりゅう）・踏（ふ）みつけ	空中で↙or↓or↘+C
●必殺技	
式神（しきがみ）・天空（てんくう）	↓↘→+AorB

おススメ剣質

対人戦…「技」
対CPU戦…「力」

「技」は昇りジャンプCでしゃがみガードを崩してからの連続技がおしゃれ。通常技キャンセル劾鬼・清姫も強いぞ。相手がガードしても関係ないし、弾き対策にもなるので、立ちA・Aキャンセルで出すと決まりやすいのだ（連殺斬のBを狙って弾きを入力するプレイヤーが多いため）。

「力」ではCの劾鬼・泥田坊↓明流・鞠落とし↓明流・踏みつけをしつこく繰り返して武器を落とさせるといういやがらせ戦法もあるが…。

記事を読んでもらえば分かると思うが、CPU戦では「力」の方が泥田坊の性能がいいのでラク。いえる。



立ちA・A。相手が弾きを連打すると清姫のえじき。グヘヘ

対CPU戦キャラ別攻略

VS楓

基本戦法通りでも勝てなくはないが、泥田坊を一刀・空牙で返してくることがあるので、あまりよろしくない。

ガードをかためて待ち、一刀・連刃斬をガードしてから反撃しよう。楓が←＋A×2を出したら必ずダッシュから一刀・嵐討がくるので、垂直ジャンプで嵐討をかわして反撃すべし。



この←＋A×2が合図。画面端で待った方が反撃しやすい

VS御名方守矢

待つ。逸刀・新月や逸刀・月影をガードして反撃を決めよう。立ちA→キャンセル天文・星の巡りかしゃがみB→キャンセル式神・六合がいい。



逸刀・新月はチャンス。ガード後にしっかり反撃を叩きこめ

VS雪

基本戦法通りで問題なし。

VS天野　漂

基本戦法をアレンジ。Cの泥田坊から明流・鞠落としを出そう。これは、天野は泥田坊を高い確率で食らうことと、泥田坊をガードされると天野の反撃が当たることがあるという2つの理由がある。武器も落とさせやすいぞ。

「力」の時は、明流・鞠落としがガードされたら明流・踏みつけを出して逃げよう。「技」では踏みつけは出せないが、跳ねる高さが低いので反撃を受けにくい。



高確率でヒット。鞠落としで大ダメージを与えてやろう

VS一条あかり

向こうも泥田坊で暴れまわるし、こちらの泥田坊をしゃがみBで返してきたりするので強敵。

仕方がないので、ガードをかためて待とう。近寄ってきたところにB＋Cを出すと、弾きで返そうとして失敗し、食らってくれる。また、泥田坊を出してきたら天文・星の巡りを出せば返すことができる。ダメージは小さいけどね。



B＋Cを弾こうとするが、タイミングが合ってないので当たる

VS神崎十三

基本戦法通りでまったく問題なし。

十三が泥田坊ガード後に出してくる技はスキが大きいので、連続技で反撃しよう。別に投げでもいいが、十三が轟弾衝を出すと少し間合いが離れるので、その場からでは投げが入らないぞ。



この技はスキが大きい。連続技を決めるようにしよう

VS鷲塚慶一郎

基本戦法でまったく問題なく倒すことができる。

VS紫鏡

基本戦法でOKだが、少しアレンジが必要。「力」では、泥田坊がガードされたら前転起き上がりをする。すると後ろジャンプした紫鏡に密着できるので投げてしまおう。「技」では泥田坊がガードされたら天文・星の巡りを出そう。



ガードされたあと前転起き上がりするとうまく密着できる

VS李　烈火

基本戦法通りで問題なし。投げたあと少し待ってから次の泥田坊を出さないと、起き上がり炎扇翔で返されるので注意。

また、泥田坊をガードしたあとに炎扇翔を出すこともある（もちろん空振り）。着地のスキに連続技を決めよう。

VS斬鉄

基本戦法は通用しない。斬鉄が近づいてきたら天文・星の巡りを出すパターンを使おう。最初の回転部分をガードされても、手の攻撃を食らってくれるぞ。



なぜか手のひら攻撃を食らいにきてくれる。ごっつあん

VS玄武の翁

近い間合いからジャンプCで跳びこみ、連続技を決めていこう。裏まわりになるぐらい近くから跳びこめば、亀笠をかわすことができるぞ。Bの亀笠を出してくれれば、裏まわりジャンプCが当たらなくても、背後から連続技を決めることができる。

VS直衛示源

「力」では、基本戦法をアレンジする。天野と同じように明流・鞠落としを出そう。ガードされてしまったら示源の頭を狙うように、遅めに明流・踏みつけを出すと、食らってくれることが多い。

「技」では、まったく別のパターンを使う。近めの間合いから跳びこんで、明流・踏みつけ→明流・鞠落としを示源の頭のあたりを狙うようにして出そう。ほぼ100％の確率でヒットするぞ。



「技」では鞠落としに反撃を受けるので、この技がベスト

VS暁　武蔵

基本戦法通り。跳びこみからの連続技で倒してもいい。

VS嘉神慎之介（覚醒前）

基本戦法通りで問題ない。

VS嘉神慎之介（覚醒後）

基本戦法通りで楽勝。以上。

ジャンプB連発でお手軽にいこう 連殺斬もイケてるぞ



神崎十三（かんざきじゅうぞう）

攻略／ジェイケイ

●待ちパターン（共通）

開始直後ぐらいの間合いで待ち、相手の行動に対応して返し技を決めていくパターン。

スキの大きい必殺技を出してきたら、ガード後に連続技を決めてやるべし。通常時は、「力」なら立ちB→キャンセル弱金剛重墜→激震or轟弾衝、「技」なら⬅+A・A・A・立ちB→キャンセル弱金剛重墜→激震or轟弾衝。剣質ゲージMAX時は、「力」なら立ちB→キャンセル弱金剛重墜（1段目）→キャンセル大激慟→轟弾衝、「技」なら立ちA・立ちB→キャンセル大激慟→轟弾衝を使うといいぞ。

相手が跳びこんできたら上段弾きで返そう。追撃は、簡単に決められてパターンが崩れにくい垂直ジャンプB（間合いが遠い時は前方小ジャンプB）がオススメだ。

●連殺斬パターン（「技」専用）

相手が近づいてくるのを待ち、立ちAがギリギリ届く間合いになったら立ちA・立ちB・➡+Bを出していくパターン。ガードされても、途中からヒットすることが多いぞ。



ギリギリ届く間合いになったら立ちAを出して…



立ちB・➡+Bまで出し切るべし。ガードされてもOKだ

対CPU戦基本戦法…

●ジャンプBパターン（共通）

ジャンプBを延々と連発するだけのお手軽なパターン。間合いが遠い時は、前方ジャンプBで接近→垂直ジャンプBを連発→間合いが離れてきたら前方ジャンプBで接近…と繰り返すのが基本。こちらがジャンプすると、CPUは即座に対空技を出してくるのだが、これは間合いが近ければ空振りすることが多い。そのスキにジャンプBがヒットするという仕組みなのだ。

「技」だったら、ジャンプBヒット後、立ちA・A・立ちB（間合いが遠い時はAを1発減らすこと）→キャンセル弱金剛重墜→激震or轟弾衝につなげてもいいぞ。

相手キャラによっては、ジャンプの種類や方向を変える必要がある。細かい注意点は、キャラ別攻略の方を参照して欲しい。



前ジャンプBを当てることができたら、ガードorヒットに関係なく…



垂直ジャンプ。CPUは反応して対空技を空振りすることが多いぞ



スキにジャンプBがヒット！　毎回うまくいくわけではないけどね

おススメ剣質

対人戦…「力」
対CPU戦…「力」

対人戦は、お手軽な「力」の方がオススメ。攻撃力が高いので、ジャンプB、富嶽、弾きの3つを中心に暴れるだけでも、結構なんとかなってしまうのだ。昇華での1発も強烈だが、一部のキャラのしゃがみ状態に対しては、間合いがかなり近くないと入らないことに注意しよう。

「技」は連殺斬が使えるので攻め手が増える。「力」に飽きたら「技」がいいかも。

対CPU戦は、単純に少ないチャンスで勝てる「力」の方が楽だといえる。しかし、「技」はジャンプBヒット後に連続技を決められたり、連殺斬パターンを使えるので、キャラによっては「技」の方が楽。どっちもどっちだ。



「力」はそんなに考えなくても闘える。簡単でいいです

技コマンド表

●必殺技	
激震（げきしん）	→↓↘+AorB
轟弾衝（ごうだんしょう）	AorBorCを2秒以上押してから離す
富嶽（ふがく）	→↘↓↙←+B（富嶽後↓↘→+Bで追加技①、追加技①後↓↘→+Bで追加技②）
金剛重墜（こんごうじゅうつい）★	↓↘→+AorB
●超奥義	
刮目・大激慟（かつもく・だいげきどう）	↓↙←↙→+AB（大激慟中↓↘→+Bで追加技）
●潜在奥義	
刮目・超激慟（かつもく・ちょうげきどう）	接近して→↘↓↙←→↘↓↙←+B

対CPU戦キャラ別攻略

VS楓
待ちパターンが有効。弱技2回空振り→ダッシュ嵐討の連係を待ち、嵐討をジャンプで回避して、そのスキに反撃していこう。「力」は早めに垂直小ジャンプして（技は出さない）着地で富嶽、「技」は引きつけて垂直小ジャンプしてジャンプBから連続技を決めるといいぞ。連刃斬（3段目）ガード後は連続技だ。
「技」は、待ちパターンと連殺斬パターンを併用しよう。

VS御名方守矢
強激震だけで勝てる。中間〜遠距離で出すと、かなり高い確率でヒットするのだ。



強激震は背後にも攻撃判定アリ。このあと見事にヒットします

VS雪
ジャンプBパターンが有効。バックステップや後ろジャンプで逃げられたら、着地後すぐに跳びこんでいこう。霜華や弾きで迎撃されても気にせずゴリ押しするべし。

VS天野　漂
ジャンプBからの連続技だけでOK。決めやすい連続技がない「力」は、ジャンプB→しゃがみC→富嶽を狙おう。

VS一条あかり
弱金剛重墜が有効。ガードさせると、なぜか2段目だけ食らってくれるのだ。相手が開始直後より少し近い間合いまで近づいてきた時や、泥田坊ガード後に出していこう。
ヒット後は強激震で追撃し、起き上がり（後転起き上がり時以外）に弱金剛重墜で突っこもう。前転起き上がりの時は左右が入れ替わるので注意。
相手がしゃがみガードしていた場合、2段目ヒット時にダウンを奪えないが、すぐに弱金剛重墜を出せばいいだけ。

VS神崎十三
ジャンプBパターンが有効。相手がダッシュしてきたら前方小ジャンプBで跳びこみ、返されるまで垂直ジャンプB連発。これの繰り返しでOK。

VS鷲塚慶一郎
待ちパターンが有効。狼牙→追加技①ガード後に連続技（「技」は立ちA・立ちB→キャンセル…）を決めていこう。俊殺→追加技は、至近距離でガードした時のみ立ちBで反撃できるぞ。
相手が技を出さずにズンズン歩いてきたら、通常投げを狙おう。投げ間合いに入ったら←＋Bと入力すればOKだ。



いわゆる「肉を斬らせて骨を断つ」。昇りAを食らってしまうが…

すぐに富嶽を入力すれば、着地を投げることができるのだ



VS紫鏡
画面端まで後退して待ち、斬肉鎌鼬をガードしたor相手が近づいてきたら富嶽を入力しよう。投げられずに小ジャンプ昇りAを食らってしまうのだが、そのあと着地に富嶽を決めることができるぞ。
富嶽後は強激震で追撃し、すぐに後ろジャンプしよう。相手が前転起き上がりをしてきたら、ジャンプB→着地で一瞬待って富嶽で、繰り返しパターンにはめられるぞ。

VS李　烈火
待ちパターンが有効。跳びこんでくることが多いので上段弾きの準備を。龍槌旋ガード後は連続技を決められるぞ。
相手が近づいてきた時は、間合いが半キャラ分程度になったところで立ちガードに切り替えよう（B＋C対策）。B＋Cを出さずに近づいてきたら、そのままBを押して通常投げを狙うべし。
「技」だったら、連殺斬パターンを併用しよう。

示源の出す対空技はスキが大きい。着地後、連続技を決めよう



VS斬鉄
まずは中間距離で強激震を出そう。骸縫いを食らってしまうのだが、そのあとすぐに強激震を出せばヒットするぞ。以降、相手の起き上がり（後転起き上がりが多い）に強激震を重ねていこう。タイミングが悪いとジャンプされるが、すぐに強激震を出せばOKだ。



これも「肉を斬らせて…」。次の強激震はヒットするぞ

VS玄武の翁
ジャンプBパターンが有効。間合いが遠いと返されてしまうので、垂直ジャンプB2回→前方小ジャンプBを繰り返そう。最初はダッシュジャンプで跳びこむといいぞ。

VS直衛示源
開始直後〜やや近い間合いからジャンプB（少し早めに出すこと）で跳びこみ、着地と同時にジャンプして相手を跳び越すと、対空技の空振りを誘うことができる。スキに連続技や富嶽を決めてやろう。

VS暁　武蔵
ジャンプBパターンが有効。こいつには小ジャンプBを連発する。早めのタイミングで出して対空技をつぶしていこう。パターンが崩れた時は、遠めからダッシュジャンプで跳びこむといいぞ。

VS嘉神慎之介（覚醒前）
開始直後の間合いで➡＋Bを出すとヒットすることが多い。以降、近づいてくるのを待って➡＋Bを出していこう。相手が通常技を連発しはじめたら、弾きを狙うといいぞ。
「技」なら、連殺斬パターンだけで倒すことも可能だ。

これぐらいの間合いで➡＋Bを出すと、立ちA空振りのスキにヒット



VS嘉神慎之介（覚醒後）
近づいてきたところに立ちAをガードさせると、➡＋Bを誘うことができる。上段通常技弾きで返して連続技を決めよう。立ちAヒット時は誘えないので、再び立ちAを出していくようにすること。
「技」は、連殺斬パターンだけで倒せないこともない。



狼牙大活躍 ガードしつつためを作って待て！

鷲塚慶一郎（わしづかけいいちろう）

攻略／DSP-たろりん



こういう技をガードしたあとに連続技で反撃していこう

対CPU戦基本戦法

●待ちパターン（共通）

ガードしつつ狼牙のためを作って待ち、CPUがスキの大きな技を出してきたら、反撃するというパターン。

反撃に使う技は、「力」では⬅+A→キャンセル狼牙→追加技①（→キャンセル真・狼牙）。「技」では⬅+A・A・A・B→キャンセル狼牙→追加技②。

相手が跳んできたら、上段弾きで弾いたあと、強虚空殺を当てる。早めに弾きを入力し、すぐに⬇ためをはじめるのがコツだ。慣れるまでは、相手が空中にいるのにレバーを下に入れるのは怖いかも知れないが、鉄の心を身につければ大丈夫（?）。



ジャンプしてきたら、早めに弾きを入力してすぐにため…



吹っ飛んだ相手に強虚空殺を入れる。➡+Bでもいい

●跳ば落とパターン（共通）

中間距離で弱疾空殺を連発し、相手が跳んだら弱虚空殺で撃墜するパターン。

距離はあまり離れていない方が望ましい。CPUが跳ぼうとした瞬間に弱疾空殺が当たることが多いためだ。目安としては、画面がズームインする直前ぐらいの距離がちょうどいいぞ。間合いが遠すぎると、迎撃が間に合わないタイミングで跳ばれることも多く、ダメダメ。

もし跳び越えられても、距離が合っていて、かつ弱疾空殺のあとすぐにためをはじめていれば、弱虚空殺がちゃんと間に合う。疾空殺の硬直中に跳びこまれているため、弾きは間に合わないことに注意しよう。モーションが見えても、ジャンプ攻撃を弾けるようになる前に、相手のジャンプ攻撃を食らってしまうぞ。



これくらいの距離で弱疾空殺を撃つと、勝手に当たってくれる

●柄パターン（共通）

柄とは⬅+Aのこと。この技は出が早いうえに判定が強いので、CPUが近づいてくるのを引きつけてからこの技を出すだけで、おもしろいようにヒットするぞ。

待ちパターンの変形ともいえるこのパターンでは、CPUが跳びこんでくることも多い。待ちパターンと同じように弾きからの強虚空殺で迎撃すべし。



柄パンチ。「力」では常にキャンセル狼牙を入力しよう

おススメ剣質

対人戦…「力」
対CPU戦…「力」

基本が単発のキャラなので、対人戦では攻撃力が高い「力」の方がいい。俊殺で牽制しながらゲージをため、チャンスがあれば狼牙→追加技①→キャンセル真・狼牙を狙って一気に大ダメージを与えていく。対空技も豊富だが、その中でも楽しいのは弾きからの最終・狼牙。発射タイミングが激ムズだが、決まれば威力はものすごい。1度は決めてみて欲しい。

CPU戦は「力」「技」ともにやることが同じだが、昇華を使った連続技で一気にダメージを与えられる「力」の方がラクに勝ち進める。



狼牙→追加技①から真・狼牙。鷲塚が狙うべき技はこれにつきる

技コマンド表

●必殺技	
疾空殺（しっくうさつ）	←ため→+AorB
虚空殺（こくうさつ）	↓ため↑+AorB
狼牙（ろうが）★	←ため→+C
（狼牙後↓↘→+Cで追加技	
★ ↓↙←+Cで追加技②）	
俊殺（しゅんさつ）	↓↙←+AorB
（俊殺中AorB連打で追加技）	
●超奥義	
真・狼牙（しん・ろうが）	↓↙←↙→+AB
●潜在奥義	
最終・狼牙（さいしゅう・ろうが）	↓↙←↙→+B（ため可）

対CPU戦キャラ別攻略

VS楓
待ちパターンが有効。他のキャラのページで見飽きたかも知れないが、楓が←＋A×2を出したあとはダッシュ一刀・嵐討がくるので、垂直ジャンプBからの連続技を決めてやろう。

VS御名方守矢
待ちパターンが有効。逸刀・新月と逸刀・月影はガードして反撃。
逸刀・朧の上段を出してきたら、次に必ず下段を出すので、そのスキに跳びこみ連続技を決めることができる。

VS雪
跳びこんで連続技を決める。遠めの間合いから跳びこむと、雪の対空技をつぶせることが多いぞ。後ろジャンプなどでうまく距離を離そう。



遠くから、こんな感じでジャンプBを当てると返されにくい

VS天野 漂
柄パターンが有効。たまにスライディングで足元をすくわれるが、ダメージは小さい。
←＋Aが当たることを想定して、連続技（つまりキャンセル狼牙）を入力しておくのも一つの手。

VS一条あかり
跳ば落とパターンが有効。劾鬼・泥田坊は、ガードしたあと←＋Aで反撃できる。ダメージは小さいが、仕方がないところ。

VS神崎十三
十三が近づいてきたら垂直ジャンプして、ジャンプBを出してみよう。その時十三がダッシュから富嶽を出していたら、空振りモーションのスキにジャンプBが当たるので、そのまま連続技にもっていける。

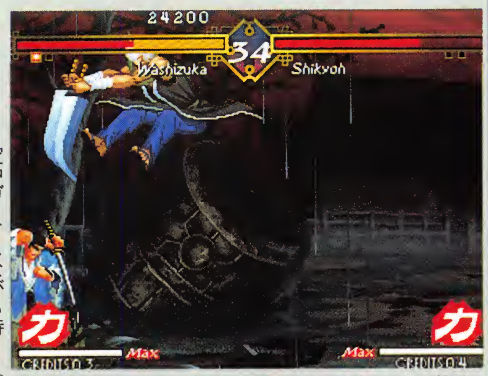

ダッシュからの必殺投げを垂直ジャンプでかわすのだ

VS鷲塚慶一郎
待ちパターンが有効。俊殺をガードしたら弱疾空殺。狼牙→追加技①をガードしたら、←＋A→キャンセル狼牙。



強俊殺はスキが大きい。遠いので弱疾空殺で反撃しよう

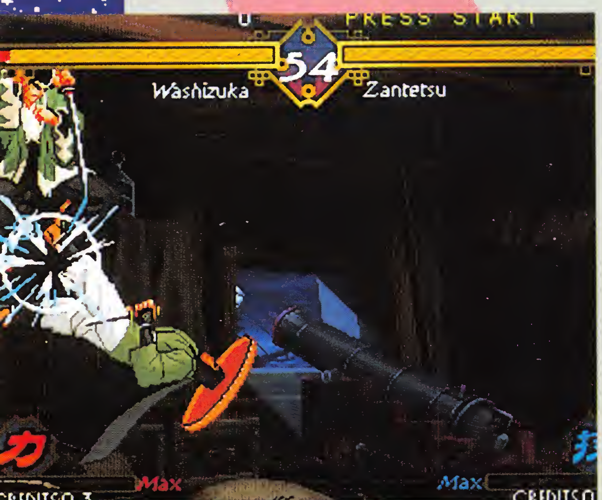
VS紫鏡
待ちパターンが有効。スライディングをガードしたら←＋A→キャンセル狼牙。ジャンプしてきたら、技を当てずに着地してくることが多いので、投げる。ジャンプ攻撃が当たるように出してきたら、ガードしてから投げだ。地舐め滑りにも反応して投げる。



この位置でジャンプ攻撃を出してきたら、着地のスキに投げ

VS李 烈火
柄パターンが有効。たまに勝手に龍槌旋×2を出してくることもあるので、ガードして反撃しよう。

VS斬鉄
待ちパターンの変更版が有効。レバーを斜め上に入れて空中ガードしながら待とう。朧斬りを空中ガードすると、ほぼ同時に着地するが、斬鉄は硬直しているので、連続技で反撃しよう。
ジャンプ攻撃を空中ガードしたら投げ。この時、レバーを前に入れ直してしまうと強疾空殺が出てしまって大変なことになるので、レバーはガード方向のままで投げよう。



↖にレバーを入れて待っていればこの通り。着地して反撃だ

VS玄武の翁
跳ば落とパターンが有効。跳びこんで連続技を決めてもいいが、その場合はかなり遠くから跳びこむようにしよう。中途半端な距離からジャンプすると、亀並で落とされてしまうぞ。

VS直衛示源
跳びこんで連続技を決める。跳びこむ時は打点を低くして、示源が出す砕拳・猛虎爪をつぶすようにしよう。

VS暁 武蔵
跳びこみ連続技で問題なし。

VS嘉神慎之介(覚醒前)
強俊殺→追加技の先端をガードさせる。すると、追加技を途中から食らってくれることがある。このあと、嘉神はノーガードで近づいてくるので、立ちB→キャンセル強俊殺→追加技がヒットする。また近づいてくるので、以下繰り返しだ。



こんな具合に俊殺を途中から食らってくれたらチャンスー
嘉神はノーガード状態になる。立ちBから連続技を決めよう

VS嘉神慎之介(覚醒後)
狼牙→追加技を当ててダウンを奪ってから歩いて後ろにさがると、起き上がった嘉神がダッシュで近づいてくる。そこにまた狼牙がヒットするので、以下繰り返しでOK。
最初に狼牙を当てるまでが重要。方法は2つ。
その1…立ちAをガードさせると通常技を出してくることが多いので、弾き→立ちB→狼牙を当てる。
その2…刀振り下ろし→振り上げ攻撃を待ち、ガード後に狼牙を当てる。


嘉神はダッシュしたあと硬直するので、狼牙のえじきとなる



弱肝えぐり→追加技を当てたら、硬直が解けると同時に…



再び弱肝えぐり→追加技。ガードされても構わず連発しよう



跳びこみ連続技と弱廻転肝えぐりが鍵！ 狂喜も狙ってみよう

紫鏡

攻略／ジェイケイ

対CPU戦基本戦法

●跳びこみ連続技パターン(共通)

ジャンプBで跳びこんで連続技を狙うもの。つなぐ技は、立ちB→キャンセル弱斬肉鎌鼬→ダウン攻撃（➡+B）→臓物探りがお手軽だ。前号で紹介した連続技でもいい。

臓物探り後は、その場にいるとCPUが前転起き上がりをした時の対処が面倒。すぐにバックステップして、一旦様子を見るようにすること。

このパターン以外でも、弱斬肉鎌鼬ヒット後はダウン攻撃→臓物探り→バックステップまでワンセットで実行しよう（補足がある場合を除く）。

●狂喜パターン(共通)

狂喜を見ると立ちガードでかたまる、というCPUの特性を利用したパターン。近〜中間距離で狂喜を出したあと、ダッシュ（地舐め滑り）で接近して狂喜が当たる前に下段技のしゃがみA・しゃがみAを当てれば、降りてくる狂喜が連続ヒットするのだ。超奥義を使ったパターンなので使える場面は限られるが、ほとんどのキャラに通用するぞ。

狂喜は出る前につぶされやすいので、相手をダウンさせたあとや、ある程度間合いが離れている時に出そう。離れすぎていると狂喜が届かないのだが、キャラ別攻略の最後に（◯）とつけ加えてあるキャラは、勝手に突っこんできてくれるので、間合いは適当でOKだ。



狂喜の硬直が解けたら、すぐにダッシュで接近して…



お留守な足元を攻撃してやれば、落ちてくる狂喜も連続ヒット！

●廻転肝えぐりパターン(共通)

弱廻転肝えぐり→追加技を出し続けるだけ、という簡単なパターン。合間を開けずに連発すればOKだ。

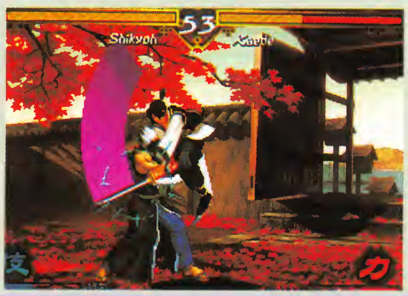
パターンに持ちこむ方法も簡単。中間〜遠距離で弱廻転肝えぐり+追加技を出せばいいだけなのだ。開始直後に出せば、いきなりパターンに持ちこむことができるぞ。

●待ちパターン(共通)

自分からは手を出さず、相手の行動に対応して返し技を決めていくパターン。開始直後ぐらいの間合いで、しゃがみガードして待つのが基本だ。

相手が跳びこんできたら、上段弾きで返したあと➡+Bを決めよう。立ちBで直接迎撃してもいいぞ。

スキの大きい必殺技を出してきた場合は、ガード後に連続技（立ちB→キャンセル弱斬肉鎌鼬など）を決めよう。相手がズンズン前進してきたら、投げ間合いに入り次第⬅+Bで通常投げを狙おう。



スキの大きい必殺技を出してくるキャラには、待って反撃が1番だ

技コマンド表

●特殊技	
狂行・臓物探り	ダウン攻撃中にレバガチャ
●必殺技	
禿鷲	⬇↙⬅+AorB
啄み	禿鷲中⬆+B
廻転肝えぐり	➡⬇↘+AorB（廻転肝えぐり中AorB連打で追加技）
地舐め滑り	➡⬅➡+C
斬肉鎌鼬	⬅↙⬇↘➡+AorB
斬肉大鋏★	空中で⬇↙⬅+B
無慈悲刺し	接近して➡↘⬇↙⬅+C
●超奥義	
迷兇死衰・狂喜	⬇↘➡⬇↘➡+AB
哄笑	迷兇死衰・狂喜中スタートボタン
迷兇死衰・叫鬼	哄笑中➡↘⬇↙⬅+AB
●潜在奥義	
迷兇死衰・凶飢	⬇↘➡⬇↘➡+B

素手時

●必殺技	
地舐め滑り	➡⬅➡+C

おススメ剣質

対人戦…「力」 対CPU戦…「力」

やはり⬅+Aの存在が大きい。スキが小さく、連発すれば連続ヒットするうえ、「力」「技」共通でヒットorガードに関係なくキャンセルでき、キャンセル弱斬肉鎌鼬が連続技になるのだ。連殺斬に頼らなくても、接近戦をこなすことができるってわけ。

さらに、「力」と「技」で必殺技の性能差がほとんどない（ダメージを除く）ときている。もちろん、対人戦、対CPU戦ともに攻撃力の高い「力」をオススメするぞ。

スペースがあまったので新戦法を紹介。対空立ちB→キャンセル地舐め滑りがいい感じ。そのあとは相手の着地に無慈悲刺しを基本に、いろいろと工夫すると怪しさがアップするぞ。



連殺斬ナシはそれほど苦にならない。攻撃力の高い方がお得だ

対CPU戦キャラ別攻略

VS楓
待ちパターンが有効。弱技を2回空振りしたあとは、必ずダッシュして嵐討を狙ってくる。気持ち引きつけてから垂直小ジャンプで嵐討をかわし、スキにジャンプBからの連続技を決めよう。
連刃斬（3段目）は、ガードしたあとに連続技を決められるぞ。（◎）

VS御名方守矢
廻転肝えぐりパターンが有効。歩月で背後にまわられることもあるが、その場合はオートで反対側に廻転肝えぐりが出てくれる。特に問題ない。

VS雪
跳びこみ連続技パターンが有効。開始直後～やや遠めの間合いから跳びこんでいこう。連続技→臓物探り→バックステップ後、相手が前転起き上がりをしていたら、すぐに跳びこむと決まりやすいぞ。



バックステップ中に様子を見ておき、前転起きしたようなら…



前方ジャンプ。➡＋Bの空振りに連続技を決められることが多いぞ

VS天野 漂
跳びこみ連続技パターンが有効。また、天野は狂喜を食らってくれるので、ダッシュせず叫鬼を決めよう。（◎）

VS一条あかり
ガードをかためて待ち、相手が近づいてきたら前方ジャンプで跳び越すと、星の巡りを反対側に空振りしてくれることがある。着地後、すぐに小ジャンプBで跳びこんで連続技を決めてやろう。
星の巡りの空振り以外でも、以下の技には反撃が可能。しゃがみBで迎撃…着地と同時に弱斬肉鎌鼬。➡＋B空振り…着地と同時に立ちBからの連続技。こちら側に星の巡り…ガード後に弱斬肉鎌鼬。
泥田坊は、上に出現した時はガードしたあとに反撃可能。丸まって落ちてきたら着地を狙って、背中から落ちてきたらガード硬直が解けた直後に、それぞれ立ちBからの連続技を決めよう。



これぐらいの間合いから、技を出さずに前方ジャンプすると…



うまい具合に星の巡りを跳び越せることがあるのだ



着地後すぐに小ジャンプで跳びこみ、連続技を決めてやろう

VS神崎十三
中間距離でしゃがみガードして待ち、相手がダッシュしてきたら小ジャンプで跳びこんで連続技を狙おう。これの繰り返しで勝てるぞ。
十三はほぼ確実に狂喜を食らってくれるので、ダッシュせずに追加技の叫鬼まで決めよう。（◎）

VS鷲塚慶一郎
斬肉大鋏を当てて反撃を誘い、上段必殺技弾きで返していこう。斬肉大鋏は、間合いによってジャンプ方向を調節して（開始直後ぐらいの間合いなら後ろジャンプから）、適度にめりこむように出していこう。弾き成功後は、立ちBからの連続技が安定だ。



斬肉大鋏をガードさせると、対空技を誘うことができるので…



弾きで返して連続技を決めよう。弾き後に小ジャンプB＋αも間に合うぞ

VS紫鏡
廻転肝えぐりパターンが有効。問題なし。余裕です。

VS李 烈火
待ちパターンが有効。龍槌旋、炎龍擺尾はガード後に連続技を決められるぞ。
狂喜パターンは通用しにくいので使わない方がいい。

VS斬鉄
廻転肝えぐりパターンが有効。たまに鋼断ち・改を食らってしまうが、気にせずパターンを実行すれば楽勝。

VS玄武の翁
跳びこみ連続技パターンが有効。開始直後～少し近めの間合いから跳びこむべし。相手との距離が遠い時は、ダッシュジャンプを使おう。

VS直衛示源
跳びこみ連続技パターンが有効。開始直後ぐらいの間合いから跳びこんでいこう。

VS暁 武蔵
跳びこみ連続技パターンが有効。開始直後はいきなり跳びこんで大丈夫。臓物探り後は垂直ジャンプして連続技を狙おう。パターンが崩れたら、遠めからダッシュジャンプで跳びこむといいぞ。

VS嘉神慎之介（覚醒前）
廻転肝えぐりパターンが有効。基本戦法通りでまったく問題なし。（◎）

VS嘉神慎之介（覚醒後）
相手が歩いてきたところに➡＋Cの先端をガードさせると、大振りな斬りを誘うことができる。上段通常技弾きで返したあと、立ちBからの連続技を決めてやろう。➡＋Cがヒットした時も、忘れずに臓物探りを決めるべし。
臓物探り後は、少し前に歩いて起き上がりに➡＋Cの先端を当て（慎之介はほとんどその場起き上がりをする）パターンを繰り返そう。
一応、廻転肝えぐりパターンも通用するぞ。（◎）

待って反撃が基本パターン 連続技が重要だ！



李烈火（リー レツカ）

攻略／DSP－たろりん

対CPU戦基本戦法

●炎龍擺尾→弾きパターン(共通)

跳びこみから連続技で弱炎龍擺尾を当て（またはガードさせ）たら、レバーを相手の方向に入れてDボタンを連打。すると、CPUが反撃しようとして出してきた通常技を弾くことができるので、そこに連続技を決めよう。この連続技でまた炎龍擺尾を当てれば、あとは繰り返しとなる。

連続技は、「力」では立ちB→キャンセル弱炎龍擺尾がお手軽。超奥義が出せる状態で相手の体力が残り少なくなったら、昇華で奥義・炎龍纏身につないでとどめをさす。「技」では立ちA・A・立ちB・旋風×2→キャンセル弱炎龍擺尾がベストだが、入力が難しいと思ったら立ちA・A・B→キャンセル弱炎龍擺尾といったように連殺斬を省略するといいだろう。



弱炎龍擺尾で突っこんでいき、↘＋Dを連打しておこう



CPUは打撃技を出してくるので、バッチリ弾くことができる

●待ちパターンA(共通)

ガードをかためて待ち、CPUが反撃可能な技を出してきたらガード後に反撃を入れ、ジャンプしてきたら弾きで返すというパターン。

反撃に使う技は、「力」なら立ちB→キャンセル龍槌旋×3を決めたいが、間合いが遠いと龍槌旋が当たらないことが多い。ガード後に遠いと感じたら、立ちB・←＋Cのニセ連殺斬を使おう。超奥義が出せれば、立ちB→キャンセル弱炎龍擺尾→キャンセル奥義・炎龍纏身で問題なし。「技」では、ガード後の間合いが近い時は立ちA・A・立ちB・旋風×2→キャンセル龍槌旋×3、遠い時は立ちA・しゃがみB・旋風×2がいいだろう。

ジャンプ攻撃を弾いたあとは、ステップから炎扇翔を当てる。ステップすると、吹っ飛んでいる相手の下をくぐってしまうので、炎扇翔のコマンド入力は左右逆になることに注意しよう。



CPUが跳びこんできたら、まず上段弾きで弾いたあと…



ステップで相手の下をくぐってから、逆向きに炎扇翔だ

●待ちパターンB(共通)

CPUが近づいてきたら炎扇翔を出す、というお手軽なパターン。CPUがジャンプしてくれば問題なくヒットするし、地上でも技を出そうとして炎扇翔を食らってくれることが多い。なるべく近くまで引きつけるのがコツ。



近くにきたら炎扇翔を出すだけ、というお手軽なパターン

おススメ剣質

対人戦…「技」
対CPU戦…「力」

対人戦での李は、「技」以外考えられませんな。変幻自在の連殺斬でひたすら相手を翻弄。慣れた相手はB・旋風（連殺斬）のところで下段弾きを入れたり、出の早い技で龍砕落の出がかりに割りこんだりしてくるので、途中で止めてステップ→投げや小ジャンプといった選択肢も重要。常に相手の裏をかく闘いを目指そう。

対CPU戦では「技」の連殺斬を使った連続技は強力だが、「力」の昇華を使った連続技の方が威力絶大なのでラク。まぁ、パターンは同じだからどっちでもいいんだけど。「技」で対人戦の練習をするもまた楽し。



上・下段の振り分けでチクチクとダメージを与えるのだ

技コマンド表

●特殊技	
霞（かすみ）	A＋B
火影（ほかげ）	霞中AorBorC
焔群（ほむら）	霞中↓↙←＋B
旋風（せんぷう）	霞中↙or↓or↘＋C
龍砕落（りゅうさいらく）	旋風後→＋C
息吹（いぶき）	挑発中スタートボタン押しっぱなし

●必殺技	
龍槌旋（りゅうついせん）	↓↙←＋C（3回連続入力）
炎扇翔（えんせんしょう）	→↓↘＋B（ヒット中↓＋Bで追加技）
炎龍擺尾★（えんりゅうはいび）	→↘↓↙←＋AorB（強炎龍擺尾中←↙↓↘→＋Bで追加技）
無影脚（むえいきゃく）	空中で↙or↓or↘＋C

●超奥義	
奥義・炎龍纏身（おうぎ・えんりゅうてんしん）	↓↙←↙→＋AB

●潜在奥義	
秘奥義・蒼天無影脚（ひおうぎ・そうてんむえいきゃく）	↓↙←↙→＋B

素手時

●特殊技	
息吹（いぶき）	挑発中スタートボタン押しっぱなし

●必殺技	
龍槌旋（りゅうついせん）	↓↙←＋C（3回連続入力）
無影脚（むえいきゃく）	空中で↙or↓or↘＋C

対CPU戦キャラ別攻略

VS楓

待ちパターンAが有効。強連刃斬×3は立ちガードで3段までキッチリ防いでから反撃を入れていこう。

楓が←+Aを2回出したら、ダッシュから一刀・嵐討がくる合図。垂直ジャンプでかわし、一刀・嵐討の空振りモーションにジャンプCからの連続技を決めてやろう。

VS御名方守矢

待ちパターンAが有効。逸刀・朧は、下段→上段と連発してくるパターンと、上段→下段と連発してくるパターンがある。

上段→下段のパターンの時は、上段をかわしたあとに跳びこんで、下段の空振りのスキに連続技を決めることができるぞ。



上段の逸刀・朧を出してきたら、すぐに跳びこんでいこう



次に必ず下段を出してくるので、跳びこみ攻撃が決まるのだ

VS雪

近くから前ジャンプし、雪を飛び越えてみよう。すると、雪は振り向かずに対空技を出して空振りしてくれる。着地と同時に背後から連続技を決めてやろう。

もう一つ、遠めから跳びこんでジャンプCの先端を当てる、というパターンもある。こちらの方が簡単だが、間合いの調整が甘いと対空技を食らってしまうぞ。

VS天野 漂

待ちパターンBが有効。炎扇翔をガードされてもまず反撃は受けない。それどころか、高飛車を出してくることもある。スキに投げを決めてあげよう。

VS一条あかり

雪と同じようにジャンプで飛び越えると、対空技を空振りするので、そこに連続技を入れよう。劾鬼・泥田坊はガードするのが無難。



跳び越えると天文・星の巡りやしゃがみBを出してくるぞ

VS神崎十三

炎龍擺尾→弾きパターンが有効。最初は後ろジャンプで間合いを離し、弱炎龍擺尾で突っこむといい。

弱炎龍擺尾を弾かれることもあるが、1度ガードまたはヒットすれば勝てるので、問題ナッシング。



遠くからいきなり弱炎龍擺尾で突っこんでガードさせるといい

VS鷲塚慶一郎

待ちパターンAが有効。狼牙→追加技①をガードしたあとは間合いが遠いことに注意。

狼牙を弾きで直接返してもいい。



狼牙は俊殺の直後にくることが多いので、返しやすいだろう

VS紫鏡

待ちパターンAが有効。レバーを後ろに入れて待ち、地舐め滑りで近寄られたらBボタンを押して投げよう。

斬肉鎌鼬とモーションがそっくりだが、地舐め滑りはキャラが重なるぐらいまで近づいてくるので、そこまで引きつけたらBを押すようにすれば大丈夫。



地舐め滑りはこれぐらいまでめりこむ。反応して投げろ

VS李 烈火

待ちパターンAが有効。画面端で待つのだが、地上で近づかれてしまったら立ちBで追い払うようにしよう。そうしないと投げを食らってしまうぞ。あまり立ちBを出しすぎるとCPU李の龍槍旋を食らってしまう可能性もあるので、目の前まで近寄られた時だけ出そう。



近寄られてしまったら、とりあえず立ちBで追い払おう

VS斬鉄

待ちパターンBが有効。空中ガードで朧斬りを待って、着地のスキに反撃してもいい。

VS玄武の翁

遠めの間合いから跳びこみ、連続技を決めていく。

近めの間合いから跳びこむと亀笠で返されてしまう。しかし、それを逆手に取り、思いきり近くから跳んで亀笠をよけるパターンも可能だ。

VS直衛示源

跳びこみから連続技を決めよう。こちらの跳びこみに合わせて砕拳・猛虎爪を出してくることがあるので、ジャンプCの打点を低くすること。

VS暁 武蔵

跳びこみ連続技を狙う。1度ダウンさせたら、タイミングよく後ろジャンプすると、前転起きした武蔵にジャンプ攻撃を当てることができる。

VS嘉神慎之介(覚醒前)

炎龍擺尾→弾きパターンが有効。楽勝だろう。

VS嘉神慎之介(覚醒後)

炎龍擺尾→弾きパターンが有効。潜在奥義が出せる状態になると、炎龍擺尾ガード後に潜在奥義で返されることがあるが、完璧にプレイすれば嘉神のゲージがたまることはないので大丈夫でしょう。



先端を当てるように跳びこむと滅多に返されないぞ



斬鉄

攻略／ジェイケイ

裏まわりに対して普通の対空技を出してくる。当然、空振りして…





こちらのジャンプBがヒット!「力」は引きつけて当てよう



連続技の締めは、相手をダウンさせない流影陣（刃）がいいぞ

対CPU戦基本戦法

まず最初に、CPU攻略でよく使う連続技を紹介しよう。

「力」…立ちB or 立ちC↓キャンセル気孔砲（以下、立ちB〜を連続技①、立ちC〜を連続技②）。

「技」…立ちA・A・立ちB↓キャンセル強流影陣↓強流影刃（以下、連続技③）。

剣質ゲージMAX時は、「力」は気孔砲（1〜2段目）を、「技」は立ちBをキャンセルして、蟷螂双刃につなげてもいいぞ。

●跳びこみ連続技パターン（共通）

跳びこんでジャンプBからの連続技を狙っていくパターン。通常ジャンプとダッシュジャンプを使い分けて、裏まわり狙い（真上でもOK）で跳びこめば、CPUの対空技をかいくぐってヒットさせられることが多いのだ。

ジャンプBが地上の相手に当たったら、「力」はしゃがみB（2段目）↓キャンセル強流影陣＋α or 蟷螂双刃に、「技」は連続技③につなごう。

強流影刃ヒット後は、すぐに前方ジャンプして連続技を狙うと決まりやすい。「技」だったら、ガードされた時も強流影刃まで出して、すぐに跳びこんでいくといいぞ。

相手キャラによっては対空技で迎撃されることもあるが、気にせずゴリ押しすればOK。ジャンプBが空中でヒットしたり、空中ガードされたりした場合は、相手が着地したところに跳びこんでいくべし。

このパターンは、最初の1〜3ステージなら相手キャラを問わずに通用するぞ。

●待ちパターン（共通）

ガードをかためて待ち、跳びこみを迎撃したり、必殺技ガード後に連続技を決めたりしていくパターン。開始直後ぐらいの間合いで、しゃがみガードして待つのが基本だ。

跳びこみに対しては、上段弾きで返して➡＋Bを決めよう。朧斬りを決めることもできるのだが、相手がダウンしてしまうので効率が悪い。

相手がB＋Cを出してきたら、できるだけ反応して立ちガードしよう。食らってしまった場合は回復を忘れずに。

相手がズンズン前進してきた時は、投げ間合いに入り次第、通常投げを狙おう。そのままガードしていると投げられてしまうぞ。



跳びこみは上段弾きで。対空技を出すより簡単で確実だ



技を出さずに歩いてきたら、引きつけて通常投げを狙おう

おススメ剣質

対人戦…「技」 対CPU戦…「技」

対人戦は、連殺斬を中心にガンガン攻められる「技」がオススメ。ほとんどの必殺技が「力」より使いやすいのもオススメポイントだ。ただし、連殺斬の立ちBは弾き（↓手痛い反撃）を狙われやすいので注意が必要。

「力」は攻め手が少ないのだが、昇華は魅力的。とりあえず立ちA↓キャンセル気孔砲↓キャンセル蟷螂双刃を狙う（立ちAがガードされると、気孔砲は出ない）のも有効だ。

対CPU戦は、跳びこみ連続技パターンでゴリ押ししやすい「技」の方が楽。「力」は、対空弾き↓➡＋Bや、昇華を使った連続技で大ダメージを与えられるものの、跳びこみ連続技パターンが実行しにくいのでイマイチ。



「力」で1発狙いもいいけど、楽しめるのはやっぱ「技」でしょう

技コマンド表

●特殊技	
霞斬り	ダッシュ中B
●必殺技	
流影陣	↓↘➡＋AorB
流影刃	流影陣中↓↘➡＋AorB
鋼断ち・改	➡⬅↙↓↘➡＋B
朧斬り	➡↓↘＋C
天魔脚	空中で↙or↓or↘＋C（ヒット中↙or↓or↘＋Cで追加技）
骸縫い	空中で↓↘➡＋AorB
天魔落とし	接近して➡↘↓↙⬅＋C
水面隠れ	⬅↓↙＋A
気孔砲★	↓↙⬅＋B
●超奥義	
蟷螂双刃	↓↙⬅↙➡＋AB（蟷螂双刃中↓↘➡＋Bで追加技①、↓↘➡＋Cで追加技②。追加技①ヒット中↓↘➡＋Bで追加技③。追加技②ヒット中↓↘➡＋Cで追加技④）
●潜在奥義	
闇狩り	➡↘↓↙⬅➡↘↓↙⬅＋B

素手時

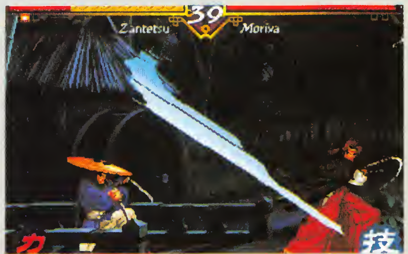
●必殺技	
朧斬り	➡↓↘＋C
天魔脚	空中で↙or↓or↘＋C（ヒット中↙or↓or↘＋Cで追加技）
天魔落とし	接近して➡↘↓↙⬅＋C
水面隠れ	⬅↓↙＋A

対CPU戦キャラ別攻略

VS楓
待ちパターンが有効。弱技2回空振り↓ダッシュ嵐討の連係が狙い目。引きつけてから垂直小ジャンプで嵐討をかわし、スキにジャンプBからの連続技を決めてやろう。連刃斬（3段目）は、ガード後に連続技①or③だ。

VS御名方守矢
待ちパターンが有効。月影（3段目）と新月・裏は、ガード後に連続技②or③を決めることができる。

また、朧・上段を出した時もチャンス。続けて朧・下段を出すので、跳びこんで連続技を決めよう。



このあと必ず朧・下段を出してくる。すぐに跳びこもう

VS雪
跳びこみ連続技パターンが有効。基本戦法通りにいこう。

VS天野　漂
跳びこみ連続技パターンが有効。3人目に出てきた時は待ちパターンでも倒せる。

VS一条あかり
ガードをかためつつ、近づかれたらB＋Cを当てて追い払っていると、そのうち泥田坊を出してくる。ガード後、以下の技で反撃しよう。

裏側に出現（逆ガード）…ダッシュして天魔落とし。真上に出現後、丸まって落下…連続技①or③（Aを1発省くこと）。真上に出現後、手足をバタつかせて落下…連続技②orしゃがみA・立ちB↓キャンセル各種必殺技。

「技」なら、跳びこみ連続技パターンでも勝てるぞ。



B＋Cの先端を当てて追い払っていると、そのうち泥田坊を出すぞ

VS神崎十三
跳びこみ連続技パターンが有効だが、少しアレンジが必要。しゃがみガードして待ち、相手がダッシュしてきたら小ジャンプBで跳びこもう。強流影刃後も小ジャンプだ。

VS鷲塚慶一郎
待ちパターンが有効。狼牙↓追加技①はガード後に連続技①（「技」は立ちB↓キャンセル気孔砲or蟷螂双刃）、追加技②はガード後に投げ技を決められる。強疾空殺を出してきたら、すぐに跳びこんで連続技を決めよう。

一応、跳びこみ連続技パターンで倒すことも可能だ。

VS紫鏡
しゃがみガードして待ち、相手が近づいてきた時、しゃがみC（スライディング）ガード後、斬肉鎌鼬ガード後に、それぞれ立ちC↓キャンセル弱流影陣↓弱流影刃を当てていこう。弾かれることも多いが、そのあとガードしていればまず反撃は受けない。弱廻転肝えぐりガード後は、鋼断ち・改を撃っておこう。

しゃがみCガード後は、欲張って連続技②や立ちA・立ちB↓キャンセル気孔砲or蟷螂双刃を決めてもいい。斬肉大鋏ガード後は、連続技②or③で反撃可能。

VS李　烈火
待ちパターンが有効。龍槌旋や炎龍擺尾をガードしたら、連続技①or③で反撃。

VS斬鉄
画面端まで後退し、相手が近づいてきたら後ろジャンプを繰り返そう。そのうち朧斬りを出すので、空中ガード後に連続技①or③を決めるべし。

近づいてこないようなら、鋼断ち・改を連発。ジャンプBを食らってしまうが、直後に天魔落としを決められるぞ。そのあと、相手が起き上がる時に後ろジャンプしていこう。

VS玄武の翁
跳びこみ連続技パターンが有効。楽勝。弱いです。

VS直衛示源
跳びこみ連続技パターンが有効。基本戦法通りで大丈夫。





紫鏡が寄ってきたら、空振りしないように立ちCを当てて…

流影陣（刃）↓ガード。これを根気よく繰り返すべし

VS暁　武蔵
跳びこみ連続技パターンが有効。開始直後にいきなり跳びこんで大丈夫。無理に裏まわりを狙う必要はないぞ。

パターンが崩れたら、遠めからダッシュジャンプで跳びこもう。

VS嘉神慎之介(覚醒前)
霞斬り↓キャンセル弱流影陣↓弱流影刃をガードさせて反撃を誘い、上段通常技弾きで返していく。弾き成功後、霞斬り↓キャンセル弱流影陣↓弱流影刃を決めれば、繰り返しパターンにはまるぞ。

反撃せずに歩いてきた時は、すぐに立ちC↓キャンセル弱流影陣↓弱流影刃をガードさせて弾きを狙おう。

ちなみに、先月号で書いた霞斬り↓キャンセル蟷螂双刃は「力」限定です。訂正してお詫び申し上げます。



他の技でも誘えるけど、パターンにはまりやすいのはコレ

VS嘉神慎之介(覚醒後)
近づいてきたところに立ちAの先端をガードさせると、➡＋Bを誘うことができる。➡＋Bをガード後、「力」は立ちA↓キャンセル気孔砲、「技」は立ちA・立ちB・➡＋Bを決めよう。

空中に浮かび上がってからのレーザーは、ダッシュジャンプでかわして着地に連続技を決めてやるべし。



ガード後に反撃するだけでなく、弾きから連続技も決められるぞ

誘えるのはガードされた時のみ。ヒット時は立ちAからやり直そう





無功用パターン強し！これだけで勝てるキャラが多いのだ!!

玄武の翁

攻略／モリスケ

対CPU戦基本戦法

対人戦ではまったく使えなかった無功用だが、CPU戦ではメチャ頼りになるぞ。

●無功用パターン（共通）

CPUは上空から降下してくる無功用を対空技や弾きで返そうとするが、対空技は一方的につぶせたり、弾きはタイミングが合わずにヒットする場合が多いので、ひたすら無功用を出し続けているだけで勝ててしまうのがこのパターン。無功用は単発技だけあって威力がかなり高いので、意外と早く倒すことができるぞ。ガードされた場合でも直後に特定の行動を誘うことができるので、それに対応して反撃することが可能だ。

簡単なパターンながら有効なキャラが多いので、翁の対CPU戦は楽勝といえる。

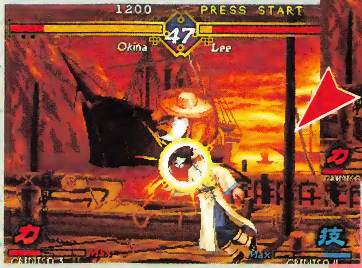
●跳びこみ連続技パターン（共通）

文字通り、跳びこんで連続技を狙うもの。跳びこみには2段技のジャンプAを使い、「力」ではしゃがみB→キャンセル亀笠Bに、「技」ではしゃがみA・B・➡+Bの連殺斬につなごう。連殺斬をつなげる時は、前進しながら攻撃するBから➡+Bへのつなぎをギリギリまで遅らせると相手に接近できるので、多少間合いが離れていても➡+Bが届くようになるぞ。

●待って反撃パターン（共通）

硬直の長い反撃可能な技を出してくるまで待ってガード後に反撃する、格闘ゲームのCPU戦ではすでにおなじみのパターン。ガード後に決める連続技は跳びこみ連続技パターンのところで紹介したものと同じでいい。しゃがみガードで待つわけだが、中段技や投げを狙ってくる相手がいるので、しっかり相手の動きを見て反応する必要があるぞ。

CPUはなぜか食らってくれるのじゃ。カンタンカンタン





姿を消して上空から降ってくる無功用。発生は遅いが…

ガードされた場合でもその直後にほとんどの相手が…





硬直の長い技を出してくるので、ガード後に反撃できるぞ

連続技を狙うべし。強力な連続技は見当たらないけど





反撃可能な技を出してくるまで待ち、ガードできたら…

おススメ剣質

対人戦…「技」 対CPU戦…「力」

対人戦では通常技がガードされてもキャンセルできる「技」がいいだろう。釣果大良を狙えるチャンスは多い方がいいからね。しゃがみAから立ちBへつなぎ、最後を➡+Bで締める連殺斬もなかなかい減りをしており、その直後の釣果大良A、しゃがみA、弾きといった選択肢も有効となる。前号では中段技の亀舞・天は威力が低いので使えないと紹介したけど、使う回数を少なくすればまず反応されないので、通常技キャンセルで出してみよう。

対CPU戦では単発技の無功用を使うだけで勝ち進めるので、攻撃力の高い「力」にしておくといい。



➡+Bからは読み合いになる。読み勝てればオイシイぞ

技コマンド表

●必殺技	
亀笠	↓↘➡+AorBorC
亀舞・地★	➡↘↓↙⬅+AorB
亀舞・天	➡↘↓↙⬅+C
釣果大良	➡↓↘+AorBorC
無功用	↓↓+C
●超奥義	
玄武の咆吼	➡⬅↙↓↘➡+AB
●潜在奥義	
玄武の怒り	➡⬅↙↓↘➡+B

対CPU戦キャラ別攻略

VS楓

無功用パターンが有効。一刀・空牙で迎撃しようとするが、一方的につぶすことができる。

ガードされた場合もその直後に一刀・空牙を出すことが多いので反撃可能。

VS御名方守矢

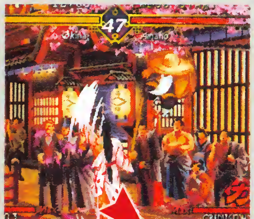
待って反撃パターンが有効。無功用は逸刀・新月で返されてしまうので通用しない。試合開始直後ほどの間合いで待ち、跳びこんできたらしゃがみBで迎撃し、逸刀・新月や逸刀・月影を出してきたらガード後に連続技を決めよう。こちらにジワジワ歩いてくる時は投げを狙っているので、逆に投げ返してやろう。

またB＋Cの中段を使ってくることもあるので、よろけさせられた場合はしっかりレバガチャで回復するべし。

VS雪

無功用パターンが有効。ノーガードや弾こうとしたところにヒットする。ガードされたあとに氷鏡で反撃されることもあるが、威力が低いので問題ないよん。

VS天野漂



桂馬の高上がりを出されるとどちらも空振りするのだが…



着地で釣果大良Aを狙えば釣ることができるぞ。大物ジャ

無功用パターンが有効。ノーガードでガンガン食らってくれるゾ。桂馬の高上がりで回避された場合は、着地で無功用を出すのではなく、釣果大良Aで釣ってやろう。高飛車で当て身される場合もあるが、無視して出し続けよう。

VS一条あかり

無功用パターンが有効。天文・星の巡りやしゃがみBで迎撃しようとしたところにヒットする。まれに相打ち、もしくはつぶされることもあるが、威力が低いので繰り返していれば勝てるですじゃ。

VS神崎十三

待って反撃パターンが有効。無功用はガードされたあと通常技での反撃を受けてしまうので通じない。

中間距離で歩いてくるかダッシュしてくるのを待ち（この時相手はコマンド投げを狙っている）、小ジャンプAで跳びこんで、相手が投げを失敗したところに連続技を決めよう。



ダッシュしてきたらコマンド投げを狙っている確率大



小ジャンプで跳びこんで投げ失敗ポーズの十三に連続技だ

VS鷲塚慶一郎

無功用パターンが有効。しゃがみBで迎撃しようとしたり、しゃがみガードしたところにヒットする。

VS紫鏡

無功用パターンが有効。無功用自体はガードされることがほとんどだが、ガードされたあとに釣果大良Aを出しておけば釣れることが多いので、これで体力を奪おう。

釣果大良を小ジャンプAで返されることもあるが、その場合は相手の着地を釣果大良Aで釣ることができるので体力勝ちできる。

VS李烈火

無功用パターンが有効。ノーガードや炎扇翔を出してきたところにヒットする。ガードされた場合でも炎扇翔を出してくることが多いので、着地の硬直に反撃しよう。

VS斬鉄

無功用パターンが有効。朧斬りと相打ちになるが、朧斬りは威力が極端に低いので体力勝ちできる。ガードされた場合でも朧斬りを出すことが多いので連続技を狙おう。

VS玄武の翁

無功用パターンが有効。ガードされやすいが何度も繰り返せばいい。まれにCPUも無功用を出してくるが、しっかり硬直があるので反撃を決めよう。また、たまに亀笠Bで反撃を受けることもあるが、威力は低いのでOKですな。

VS直衛示源

跳びこみ連続技パターンが有効。小ジャンプAで跳びこんで連続技を狙おう。無功用パターンでもいいが、決まる確率が低いので時間がかかる。

VS暁武蔵

跳びこみ連続技パターンが有効。無功用はバックステップで回避されてから反撃を受けるので通用しない。

連続技を決めてダウンを奪ったあとは必ずこちらに向かって前転起き上がりをしてくるので、垂直ジャンプから連続技を狙おう。

VS嘉神慎之介(覚醒前)

無功用パターンが有効。ノーガードや弾こうとしたところにヒットする。ガードされると↑＋Bで反撃を受けてしまうが、無功用は高確率でヒットするので問題ない。

VS嘉神慎之介(覚醒後)

待って反撃パターンが有効。

無功用は対空技で反撃を受けてしまうので通じない。

画面端まで後退して待ち、嘉神が近づいてきたら釣果大良Aで釣る。釣ったあとに間髪入れずに亀笠Bを出すと起き上がった嘉神に必ずヒットし、ちょうど釣果大良Bの間合いになるので、起き上がりに釣果大良Bを重ねよう。釣果大良Bがヒットすれば釣果大良Cの間合いになるので起き上がりに釣果大良Cを重ねて、あとは釣果大良Cの繰り返し。パターンが崩れてしまったら釣果大良Aからやり直すべし。



まずは画面端まで後退してから釣果大良Aで釣るべし



続けて起き上がりに釣果大良Bを狙おう。釣り名人なのね



直後に"だいごろう"を出すと必ずヒット。1セットなのね



ジャンプBからの金剛砕or連続技が有効パターンだ！

直衛示源（なおえしげん）

攻略／ジェイケイ

対CPU戦基本戦法…

●昇りB空振り投げパターン（共通）

前方小ジャンプ（遠い時はダッシュ小ジャンプ）昇りBを空振りして、着地と同時に金剛砕を決めるパターン。たまに迎撃されることもあるが、気にせず狙っていくべし。

ジャンプBが空中でヒットしたり、空中ガードされたりした場合は、相手が着地するところを狙ってジャンプ昇りBを空振りしていくといいぞ。

金剛砕を決めたあとは、前転起き上がりに的をしぼってパターンを繰り返そう。金剛砕後、その場から動かずに待ち（前転起き上がりの距離が短いキャラには少し前に歩いて）、CPUが前転起き上がりをしてきたら垂直小ジャンプ昇りB→金剛砕でOKだ。



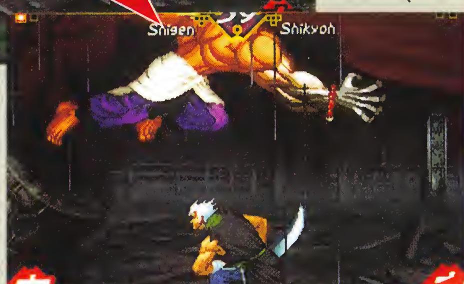
小ジャンプ（「力」は通常ジャンプでも可）昇りBでガードを誘い…



着地と同時に金剛砕。コマンドは少し早めに入力しよう



金剛砕後もパターンは続く。相手が前転起き上がりをしてくれば…



垂直小ジャンプ昇りBから再び金剛砕を決められるのだ

●跳びこみ連続技パターン（共通）

ジャンプBからの連続技を狙っていくパターン。着地後につなぐ技は、「力」は立ちA↓キャンセル金剛砕や、砕脚・突角↓キャンセル絶咆吼、「技」は立ちA・A・立ちB・➡+Bがいいだろう。

このパターンは、ステージ1～3なら相手キャラに関係なく通用するぞ。

●待ちパターン（共通）

開始直後ぐらいの間合いでしゃがみガードして待ち、相手の行動に対応して返し技を決めていくというもの。

相手が跳びこんできた時は、上段弾きで返して絶咆吼or➡+Bを決めよう。➡+Bの方が、相手がダウンしないぶんパターンが崩れにくいぞ。

スキの大きい必殺技を出してきたら、ガード後に反撃しよう。「力」は立ちB↓キャンセル弱白虎爪（以下、①）or金剛砕、「技」は立ちA・A・立ちB・➡+B（以下、②）を使うといいぞ。

相手が攻撃せずに前進してきた場合は、投げ間合いに入り次第、投げ技（⬅+Bでの通常投げがいい）を狙おう。確実に決まるわけではないが、そのままガードしていると投げられてしまうので、とりあえず狙っていくべし。

B+Cは、できる限り反応して立ちガードしたい。食らってしまった場合は、すぐにレバガチャで回復しよう。

間合いが遠すぎない限り必ず技を出すので、安心して弾きで返そう



おススメ剣質

対人戦…「力」
対CPU戦…「力」

対人戦は、攻撃力が高く、金剛砕、翡翠砕、絶咆吼が使いやすい「力」がオススメ。ヒット時限定でB+Cにキャンセルがかかるのも利点だ。

「技」もダメなわけではなく、連殺斬で小細工ができるし、➡+Bにつなげばダメージも大きい（ダウンは奪えないけど）。個人的に「力」がオススメってだけです。

対CPU戦では、メインとなる昇りB空振り投げパターンがより有効な「力」の方が楽。ジャンプBの微妙な性能差のせいで「力」の方が成功しやすいし、単純に少ない回数（短い時間）で倒すことができるからだ。「技」だと時間がかかるので面倒だぞ。



ジャンプ攻撃がもう少し強ければ…、って剣質には関係ないか

技コマンド表

●特殊技	
砕拳（さいけん）・猛虎爪（もうこそう）	⬅+B
砕脚（さいきゃく）・突角（とっかく）	ダッシュ中C
瑠璃砕（るりさい）	空中で接近して↖⬆↗以外+BorC

●必殺技	
白虎爪（びゃこそう）★	⬇↙⬅+AorB
烈咆吼（れつほうこう）	➡⬇↘+A（ヒット後A連打で追加技）
絶咆吼（ぜつほうこう）	➡⬇↘+B（ヒット後B連打で追加技）
翡翠砕（ひすいさい）	⬅↙⬇↘➡+C
金剛砕（こんごうさい）	接近して➡↘⬇↙⬅➡+C

●超奥義	
因果応報（いんがおうほう）	➡↘⬇↙⬅➡↘⬇↙⬅+AB

●潜在奥義	
不倶戴天（ふぐたいてん）	➡↘⬇↙⬅➡↘⬇↙⬅+B

素手時

●特殊技	
砕拳（さいけん）・猛虎爪（もうこそう）	⬅+B
砕脚（さいきゃく）・突角（とっかく）	ダッシュ中C
瑠璃砕（るりさい）	空中で接近して↖⬆↗以外+BorC

●必殺技	
烈咆吼（れつほうこう）	➡⬇↘+A
絶咆吼（ぜつほうこう）	➡⬇↘+B
翡翠砕（ひすいさい）	⬅↙⬇↘➡+C
金剛砕（こんごうさい）	接近して➡↘⬇↙⬅➡+C

対CPU戦キャラ別攻略

VS楓
昇りB空振り投げパターンが有効。基本戦法通りでOK。

VS御名方守矢
待ちパターンが有効。中間距離で待っていると、朧を上段→下段の順で出してくることがある。上段の空振りを見たら、すぐに跳びこんで連続技を決めよう。
新月・裏と月影（3段目）は、ガード後に金剛砕or②を決めるべし。

VS雪
昇りB空振り投げパターンが有効。その場起き上がり後、ほぼ確実にダッシュから垂斬を狙ってくる。その場起き上がりの時も前転起き時と同様、垂直小ジャンプ昇りB空振り→金剛砕を狙おう。



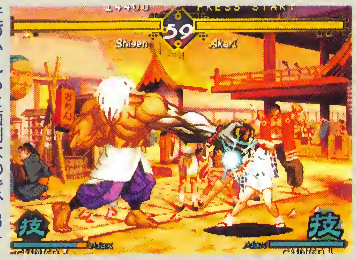
その場起き後は、ほとんどダッシュから垂斬を狙ってくる

VS天野　漂
待ちパターンが有効。面倒なら、跳びこみ連続技パターンでゴリ押しするだけでも充分倒せるぞ。



前転起きの時と同じ感覚で、垂直昇りBから金剛砕を狙うべし

VS一条あかり
泥田坊を待ち、ガード後に反撃していこう。相手が歩いて近づいてきたら、B＋Cの先端を当てて追い払うべし。
泥田坊ガード後の反撃方法は以下の通り。
背後に出現した時…ダッシュして金剛砕。真上から丸まって落ちてきた時…前に歩いて①（↓キャンセル因果応報）or②。真上から手足をバタつかせて落ちてきた時…すぐに金剛砕。



近づかれると面倒なので、B＋Cの先端を当てて追い払おう



反撃のチャンスは泥田坊。確実にガードするようにしたい

VS神崎十三
昇りB空振り投げパターンが有効。最初はしゃがみガードして待ち、相手がダッシュしてきたら垂直小ジャンプ昇りB→金剛砕を狙おう。
金剛砕を決めたあとは基本通りでOKだが、前転起き上がりの距離が短いので注意。

VS鷲塚慶一郎
昇りB空振り投げパターンが有効。金剛砕後に後転起き上がりで逃げられたら（鷲塚はこれが多い）、近づかずにガードして待とう。そのうち狼牙やダッシュジャンプ攻撃で突っこんでくるぞ。
前者は空振りのスキに金剛砕、後者はガード後に金剛砕を決めよう。

VS紫鏡
昇りB空振り投げパターンが有効。
注意点は特にないです。

VS李　烈火
待ちパターンが有効。
龍槌旋＆炎龍擺尾は、ガード後に①（↓キャンセル因果応報）or②を決められるぞ。

VS斬鉄
昇りB空振り投げパターンが有効。その場起き上がりをした時は、直後に朧斬りを出してくる。スキに連続技を決めよう。



対鷲塚戦。超遠距離からの狼牙は届かない。空振りのスキに金剛砕を決めよう

VS玄武の翁
技を出さずに前方ジャンプして、着地と同時に金剛砕を狙っていこう。近めの間合いからジャンプして、相手のすぐ目の前に着地すると決まりやすいぞ。
金剛砕後は少し前に歩いて待ち、相手が前転起き上がりをしてきたら、技を出さずに垂直ジャンプして着地で金剛砕を決めよう。昇りB空振り投げパターンと同じ要領だ。

VS直衛示源
昇りB空振り投げパターンが有効。
面倒なら跳びこみ連続技パターンでゴリ押しするべし。

VS暁　武蔵
跳びこみ連続技パターンが有効。遠めからダッシュジャンプで跳びこむと決まりやすい。また、昇りB空振り投げパターンも通用するぞ。

VS嘉神慎之介(覚醒前)
昇りB空振り投げパターンが有効。こいつは、金剛砕後にその場起き上がりをすることが多い。起き上がるところに前方小ジャンプBを空振りしてパターンを繰り返そう。ただし、ジャンプするのが早すぎると返されるので注意。

VS嘉神慎之介(覚醒後)
ガードをかためて待ち、相手が近づいてきたら立ちAの先端をガードさせると、➡＋Bを誘うことができる。上段通常技弾きで返したあと、①（↓キャンセル因果応報）or②を決めよう。立ちAがヒットした時は、弾きを狙わずに再度立ちAを出していくべし。
負の洗礼（空中からのレーザー）は、ダッシュジャンプでかわせば着地に連続技を決めることができるぞ。

上段通常技弾きを狙おう。成功後は連続技を決めるぞ

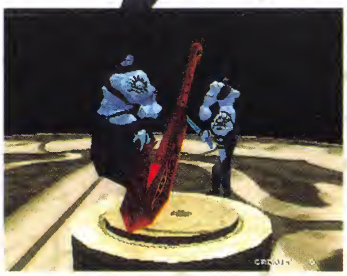


立ちAの当たり方をよく見ておき、ガードされた時のみ…



対人戦攻略をバッチリ紹介！ラスボスまで攻略しちゃうぞ!!





侍魂 SAMURAI SPIRITS™

侍魂～サムライスピリッツ～

発売されて約1月半、みんな燃えまくっているかな？
今月はおなじみ対人戦攻略に加え、通常技&コンビネーション一覧及び、先月号で紹介しなかった連続技もバッチリ掲載！　おまけに対CPU戦のラスボス攻略もあるぞ！
これを読んで、無敵の剣士を目指してくれぃ!!

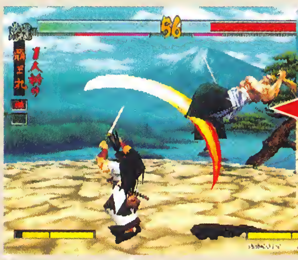
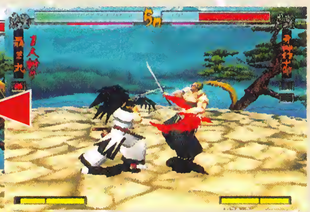
SNK
業務用HN64　発売中／オープン価格
家庭用ROM　—
家庭用CD　—
SS　—
PS　—
容量不明
格闘アクション

システム解析／ジェイケイ

システム解析

連続技のダメージ補正と強制ぶっとび

『侍魂』では、地上連続技、空中連続技ともに2段目以降はダメージが減算補正される。投げ技につないだり、突き放しを挟んだりした場合も補正がかけられるぞ（突き放し自体は段数に含まれない）。
減算率は段数が増えるごとに増加していく。連続技の段数を増やしても、あとの方のダメージは雀の涙なのだ。
また、連続技には〝強制ぶっとび〟という調節もされている。連続技の合計ダメージが一定値（体力ゲージ一本弱程度）を越えると、相手が無敵状態になって吹き飛んでしまい、それ以上追撃できなくなるのだ。防御力は体力が少なければ少ないほど高くなるので、相手の体力が多いほど発生しやすくなるぞ（与えるダメージが多いため）。ちなみに、強制ぶっとびでダウンした相手に追い打ち技（詳しくは後述）を当てることは可能。
連続技のダメージ補正&強制ぶっとびは、相手が崖っぷちにつかまった状態から復帰したあとも発生する。崖つかまり直前にヒットさせた攻撃（連続技）と、復帰後最初にヒットさせた攻撃（連続技）が、なぜか連続技になっているとみなされるらしいのだ。
ちなみに、多段ヒットする超奥義を決めている最中は、強制ぶっとびが発生することはない。しかも、連続技の11段目以降は一切のダメージ補正がかからなくなるようなので、連続技の組み合わせによっては鬼のようなダメージを与えられることも…。



一定ダメージで強制ぶっとびが発生し、当たらなくなっちゃいます
オイラの空中連続技はまだまだ止まらないぜ、なんて思ってても…



S・C・Sで段数を稼いだあと、多段ヒットの秘奥義につなぐと…

追い打ち攻撃

数ある通常技&必殺技の中には、〝ダウンしている相手への追い打ちになる〟と設定されているものがある。リストを掲載しておくので、まずはチェックするべし。
注意して欲しいのが、ダウン中なら常にヒットするわけではなく、ヒットする状態が限定されているということ。起き上がりモーションに入る直前の、頭を持ち上げた状態にしかヒットしないのだ。うまく狙って追加ダメージ&屈辱感をお届けしてやろう。
これらの技は、ダウンする前のバウンド中や、崖っぷちにつかまっているところにヒットさせることも可能。重要なのは前者の方で、バウンド中を拾うことによって相手を浮かすことができ、そのあと


このように頭だけ上げた状態が追い打ちポイントだ


追い打ち技ならこの通り。連続技扱いなので補正がかかるけどね

ダウン中の相手にヒットする技

蒼月	しゃがみB
火月	しゃがみB
リムルル	ルプシ　カムイ　ウェイサンペコル
覇王丸	↓N+A
ナコルル	イルスカ　カムイ　シキテ
ガルフォード	しゃがみB、↓N+A →→+B・↓+B・←→+AB・→↓↘+BC（1・4発目のみ）
半蔵	しゃがみB、↓N+A、↗+B ↓N+B・B（2発目のみ） 空中烈風手裏剣
磐馬	↓N+A・A・A、↓↓↓+AB ↓N+B・B・B 鉄砕丸（下向きのみ）
黒子	↗+A

※編集部調べ。右京、色、幻十郎にはない。

※本文中及び、表中の『↓N』のコマンドは、レバーを下にいれたあとニュートラルに戻してからボタンを押すものです。

※コマンドはすべてマイキャラが右向きの時のものです。

相手が地面に落下して、少しだけ跳ね上がったところに…





追い打ち技を当てると、浮かすことができる。さらなる追撃も可能

空中連続技につなげられるのだ。ただし、足払い系ダウン（ほんの少しだけ跳ねたあとダウンするもの）のバウンドにはヒットしないので注意。



相手が塀につかまったら、とりあえず狙ってみるといいかも

後者はダウンした相手への追い打ち同様、ヒットする状態が限られており（相手の体が伸び切ったところ）、その状態は相手が素早く復帰すると発生しないので、実戦で決められることは少ない。

カウンターヒット

『侍魂』では、カウンターヒットさせれば追撃が狙える技が非常に多い。発生条件や特性は要チェックだ。



ダメージは増えないが、ヒット効果が有利に変化するぞ

カウンターヒットが発生する状況は、他の格ゲーに比べてかなり多い。技の出がかりや攻撃中にヒットした時はもちろん、攻撃後のスキにヒットした時もカウンター扱い。ダッシュ、ステップイン、ステップ移動、引きこみの最中は、ガードはできるが攻撃を食らうとカウンターヒットになってしまうぞ。

このことを考えると、立ちガード、しゃがみガードの両方で防げる上段攻撃が連続技以外でヒットした時は、すべてカウンターヒットしたと判断してOKだということになる。ノーマルヒットするのはノーガード状態しかないからだ。一応、コマンド入力途中の相手にノーマルヒットすることもありえるが、多々ある状況ではないので考えなくていいだろう。

また、スキの大きい技をガードしたあと、スキに反撃を決めた場合もカウンターヒットになる。覚えておくべし。

スキの大きい技ガード後は大チャンス。もちろん相手は大ピンチ





スキに反撃を決めると、カウンターヒットになってしまうのだ

立ち技にカウンターヒットした時と、しゃがみ技にカウンターヒットした時で、ヒット効果が違う技も多い。（食らった相手の）見た目が同じよろけ状態でも、立ちカウンター時は立ち状態扱い、しゃがみカウンター時はしゃがみ状態扱いになっている技も多いので注意。

S・C・S追加情報

S・C・S中の技には、のけ反り時間が長いものが意外に多い。また、ほとんどの技は通常技と同じく攻撃前にCを押せばキャンセルできる。

これらの要素を利用すると、S・C・Sを途中で止めて、他の技につなぐことが可能になる。のけ反りが長い技の一つ先の技をCでキャンセルすれば、相手はのけ反り中、こちらは自由に動けるという状況になるのだ。のけ反り時間の程度にもよるが、急いで攻撃すれば大抵連続技になるぞ。

例えばガルフォード。CD・B×3が相手をよろけ状態にするので、B×4をCでキャンセルして、すぐに立ちABを出せば連続ヒットするぞ。

実際は、S・C・S自体のダメージが少なく、段数が増えるとダメージ補正がキツくなるため、大してダメージを与えられない組み合わせが多い。しかし、以降のS・C・Sと違って確実に連続ヒットするし、比較的少ないダメージで段数を稼げる手段になるとも考えられる。10段を越せばダメージ補正がなくなるので、うまく調節すれば絶大なダメージを与えられるぞ。

この連続技のポイントは、Cでキャンセルするタイミング。キャンセル後は巻き戻しのようなモーションがあり、技が戻り切ってから動けるようになるので、キャンセルのタイミングが遅いとそのぶん硬直が解けるのが遅くなるのだ。技が出た直後にキャンセルするのがベスト。

その他、出が早い発動時の攻撃判定だけを利用するテクニックもある。ナコルル、リムルル、磐馬、幻十郎の4キャラは、発動時の攻撃判定が相手に当たれば、発動攻撃が当たる前に次の技を出せる。それをCでキャンセルしてやればいいのだ。発動時の攻撃判定は、リーチが短くダメージもゼロだが、食らった相手はよろけ状態になるので、追撃を決めれば大ダメージを与えられる。また、段数を稼ぐ手段としても使えるぞ。

ガルはB×1〜3がよろけ発生技。入力は早めに済ませておこう





次の技（写真は4発目のB）が出た瞬間にCでキャンセルすれば…



立ちABなどを決められるぞ。程度の差はあれ、ほとんどのキャラで可能だ

輪っか（発動時の攻撃判定）を当てたら、すぐに次の技を出して…





Cでキャンセル。これで輪っかだけを使うことができるぞ

リムルル&ナコルルは発動攻撃自体をCでキャンセルした方が楽だし、右京は発動攻撃で相手をよろけ状態にできるのだが、2斬目キャンセルにはS・C・Sモードが解除されるという利点もあるので、この3人でも使う意味はある。

黒子（くろこ）



使用コマンド

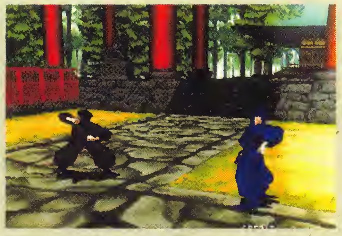
キャラクター選択時にA+Dで決定し、剣質選択時にB+Cで決定する

黒子は、1P VS 2P対戦時のみ使用可能で、CPU戦では使用することはできない。

各選択画面でコマンドを入力した時には、その際にカーソルが合っていたキャラクターが表示されるが、対戦がはじまると黒子に変化しているのだ。ちなみに修羅、羅刹の区別はないぞ。

1回対戦が終わると勝敗に関わらず終了となり、以降はキャラクター選択時にカーソルが合っていたキャラクターに変わってしまう。黒子を使用する時には、決定する前のカーソル位置にも注意した方がいいだろう。

使用コマンドを入力する際、キャラクター選択時にDを押しながらAで決定し、剣質選択時にはCを押しながらBで決定すると、失敗せずに黒子を使用できるようになるぞ。同時押しがうまくできない人は試してみよう。



黒子同士の対戦も可能。1戦きりだけどね



一閃！　なかなか決まってますじゃ



黒子専用の演出イラストもあるのだ



木偶（でく）♂（おす）・♀（めす）

木偶とは…？

彼、彼女（？）には特に名称はなく、その体のシルエットから♂と♀に区別される。

巖陀羅と同じく、ユガによって彼らは造られた。

巖陀羅がユガに刃向かう者たちを抹殺するために造られたのに対し、木偶はユガが破壊神となるために必要な、半陰、半陽の『色』と『覇王丸』に対しておこなう術式の実験体として造られた。

しかし実験体とはいえ、色と覇王丸をモデルとして造られた彼らの戦闘能力は、ユガによってオリジナルの能力に魔界の力が付加されており、巖陀羅のそれをはるかに凌駕している。そのため、並の人間ではとても太刀打ちできるものではない。

木偶は、基本的には巖陀羅と同じ方法で造られたが、体を構成する部品（人間の体）が厳選されており、特に頭部は♂は覇王丸、♀は色の肉片からユガによって増殖、加工されたものが取りつけられている。覇王丸の肉片は、先の羅将神ミヅキとの闘いの場で、ミヅキによって傷ついた覇王丸のものをユガがのちに回収したものである（ミヅキと共に闘っていた獣も同じように、ユガによって造られたものであり、覇王丸との闘いののち、ユガに届けられた）。

木偶は、CPU戦の8人目を倒したあとに出現する。♂と♀のどちらかと闘うことになるのだが、どちらになるのかは、CPU戦の6つあるパターンの中からランダムで決まる。CPU戦のパターンについては、次号で紹介するぞ。

基本的に、♂は覇王丸、♀は色の必殺技をいくつか会得しているようだが、他のキャラの技に似たものも使うのだ。

木偶を倒したあとは、壊帝ユガとの闘いが待っている。ユガ戦は、第1形態と第2形態の2本となる。ちなみにユガのステージでは、フィールド移行も場外転落もない。思い切り闘おう。

ちなみにこの木偶・ユガ戦は3本で1セットになっているので、ユガに負けてコンティニューすると木偶戦からやり直すことになる。プレイヤー側は2本取られると負けになるので、ちょっとずるいような気も…。さすがボスキャラというところか。



実はCPUキャラ中最強というウワサも…

TM

とにかく罰がイケる！これさえ決まれば勝ちは確定だ!!



黒子（くろこ）

解析・攻略／ジェイケイ

通常技解析

他キャラからの寄せ集めだが効果が違う技も多い。例えば↙+B（火月の↘+AB）。黒子のそれは、立ち状態にノーマルヒットした時を除いて相手をつぶすことができ、そのあとステップインからの下段投げが連続技になるのだ。

➡+Aは、出が早くリーチもそこそこあり、カウンターヒット後は投げ技やある程度出の早い技（➡+ABなど）が連続技になる。↘+ABは、奇襲兼接近手段として使うことができ、ヒット状況によっては下段投げが連続技だ。

必殺技解析

罰、雷、砕、巴投げの4つは上段投げ。この中で最も使えるのは、➡+ABや罰で追撃できる罰だ。投げ間合いが狭いので、突き放し後にダッシュして決めるといいぞ。

麟と雹は下段投げ。麟の方を使っていこう。決めたあとは↗+Aで追撃が可能だ。

霞は、半蔵と違って通常技をキャンセルして出せないので、使いどころは少ない。

上段当て身は上段技を、中段当て身は中段技を受け止めて返す技で、中段当て身成功後は4種類の派生技がある。もちろん、使うのは罰だ。

蜘蛛走りは、姿勢を低くして踏みこむ移動技。半蔵と違ってキャンセルから出せる。

コンビネーション

↘+B・Bは2発目にキャンセルが可能。キャンセル蜘蛛走りを出しておけば、1発目立ちカウンター時は上段投げ、2発目立ちカウンター時はダッシュからの上段投げ、2発目しゃがみカウンター時は少し待ってからの下段投げが連続技になる。1発目をガードされると2発目に割りこまれるんだけど。

その他はすべて火月から拝借したもの（⬅➡+B・B・⬇N+B・Bは少しアレンジしてるけど）。黒子は体が小さいので、通常技&コンビネーションは通常キャラのものよりリーチが短く、攻撃姿勢&攻撃位置が低くなっている。

連続技

●罰→罰→罰…

罰や雷は、半蔵と違って派生技はないのだが、決めたあとの硬直が短いという特徴がある。罰のあと、相手が倒れる前に罰が間に合うのだ。



倒れようとしている相手に上段コマンド投げを決められるのだ

黒子の罰は、ポキッたあと速攻で動けるようになるので…

●立ちB（カウンターヒット）→キャンセル蜘蛛走り→罰or麟

移動中に相手の状態を見極めるのがポイント。立ち技にカウンターヒットした時は罰、しゃがみ技にカウンターヒットした時は麟だ。



移動中に相手の状態を判別して、上or下段投げを使いわけるべし

蜘蛛走り入力時にカウンターヒットすれば、投げを決めるチャンス

対人戦攻略

相手に接近して、強力な投げ技（突き放し→罰、麟）を狙っていくのが基本。

接近戦で使う技は、しゃがみA、➡+A、↙+B、立ちBなど。連係の起点はおもにスキの小さいしゃがみAで、当てたあとはダッシュして突き放しor麟（麟は近ければその場からでもOK）を狙ったり、↙+B、➡+A、立ちBを出していくといい。これに↘+Dも併用するとさらに効果的だ。



極端な話、突き放しが決まればそのラウンドは勝ちなのだ



↙+Aヒット後は下段投げが確定、と覚えてしまってOK

中間距離では、↘+ABでの奇襲（ガードされた時は↘+Dや↙+Dがよい）や、ダッシュor↘+Dで接近するチャンスをうかがう他、立ちBor↘+B・Bカウンターヒット→キャンセル蜘蛛走りからの連続技を狙ってもいい。ただし、立ちBor↘+B・Bをガードされると、蜘蛛走り後はこちらが不利な状態になるので注意。

キャンセル表

立ちA	上／×
立ちB	上／○
⬅+A	上／×
↖+A	上／×
立ちAB	上／×
➡+AB	上／×
しゃがみA	下／×
しゃがみB	下／×
⬇N+A	下／×
⬇N+B	下／×
⬇N+AB	下／×
↘+A	中／×
↘+B	中／×
↘+AB	中／×
➡+A	中／×
➡+B	中／×
⬅+B	中／×
↙+A	中／×
↙+B	中／×
↘↘+A	中／×
↘↘+B	中／×
➡➡+A	中／×
➡➡+B	中／×
⬅➡+B	中／×
しゃがみAB	中／×
しゃがみBC	中／×
しゃがみ↘+A	中／×
↗+A	中／×
↗+B	中／×
↖+B	中/×・－/×
立ちBC	G／×
ジャンプA	中／×
ジャンプB	中／×
ジャンプAB	中／×
ジャンプBC	中／×

技コマンド表

●必殺技	
罰（ばつ）	⬅↙⬇↘➡+C
雷（らい）	➡↘⬇↙⬅+C
砕（さい）	↖+C
麟（りん）	⬇+C
雹	↘↘+C
霞	↗+C
上段当て身	⬅+BC
中段当て身	↙+BC
中段当て身～転	中段当て身成功後自動発生
中段当て身～落	中段当て身成功後A
中段当て身～罰	中段当て身成功後B
中段当て身～雷	中段当て身成功後C
巴投げ	↗+C
蜘蛛走り	⬇↘➡+D
●秘奥義	
黒子流もず落とし	怒りMAX時AB

コンビネーション

A・A・⬇N+B・B	上／×・上／×・下／×・上／×
A・A・B	上／×・上／×・上／×
A・A・A・B・➡+B	上／×・上／×・中／×・中／×・中／×
しゃがみAB・AB	中／×・中／×
➡+A・⬅+B	中／×・中／×
⬅➡+B・B・A	中／×・中／×・中／×
⬅➡+B・B・B	中／×・中／×・上／×
⬅➡+B・B・⬇N+B・B	中／×・中／×・下／×・上／×
↘+B・B	中／×・中／×



中間距離を保って長い刀を味わわせよう

風間蒼月

攻略／モリスケ

コンビネーション&連続技

立ちBCからはBで上段、↘+Bで中段、↓+Bで下段の蹴りが出せる。連続して繰り出せるが、スタミナがガクーンと減っていくのではっきりいって使わない方がいい。

↓N+A・AorBは下段の↓N+Aから中段か下段へ派生できるコンビネーション。どちらも連続ヒットせず、ガードされた時の硬直も長い。確実に反撃を受けてしまうので使えないが、中段につなげた場合は、浮かせ技になるので空中連続技を狙うことができるので、見返りが大きい。一応↓N+Aがカウンターヒットすれば連続ヒットするようになるが、完全なバクチになるので、牽制に使うのは控えた方がいい。浮いている相手に対して狙うといいゾ。

連続技

●「羅刹」2段目（→↓↘+A・B）→↓N+A・B

羅刹の蓮華水舞は最後まで決めずに2発で止めて、↓N+A・Bを連続でヒットさせた方が、より多くのダメージを与えられるゾ。

●「共通」…↓N+BD→しゃがみB→立ちA→A・A・B

↓N+BDを決めたあとに、素早くダッシュで接近してからしゃがみBを出すと、バウンド中の相手にヒットして再び浮き直すので、そこに立ちAを挟んでからA・A・Bのコンビネーションを決めることができる。ナコルル、リムルル、色などの軽いキャラはしゃがみBで拾っても次の攻撃が空振りしてしまうので、この連続技は決められない。

●「共通」…突き放し→BD→しゃがみB→しゃがみA→立ちB→しゃがみB…

突き放しからは立ちBDが安定して決まり、相手がうつぶせのまま吹き飛ぶので、このような連続技が決まる。しゃがみBで拾うまでは前述のものと同じだが、このあとにしゃがみA→立ちBと連続してヒットさせ、ダッシュでダウンしている相手に接近してしゃがみBを当てれば再度浮かせることができる。簡単に決められるが、ある程度ダメージを与えると間合いが離れて決められなくなってしまう。

下段の↓N+BDからは追撃が狙える。素早く接近して…



ダウンしそうな相手にしゃがみBを当てると拾えるのじゃ



突き放しからのBDは確定でヒットする。ここから…



毎度おなじみしゃがみBで拾ったら浮き直した相手に…



しゃがみAを当てよう。しゃがみBからAを連打していればいい



続けて立ちB。このあとはダッシュしてしゃがみBだ

技コマンド表

修羅	
●必殺技	
浮月○	↓↘→+AorB
月光○	→↓↘+AorB
月隠れ	↓↙←+AorBorC
死月	空中で↓↙←+C
召還★	←↓↙+A
水華咲	ふっ飛びダメージ中にAB
●秘奥義	
月昇　水柱波	怒りMAX時→↘↓↙←+AB
羅刹	
●必殺技	
月輪波★△	↓↘→+AorB（空中でも可）
蓮華水舞○	（ノーマル時）→↓↘+A・B・→↓↘+B （覚醒時）→↓↘+A・B・B・B・B・→↓↘+AB
死月	空中で↓↙←+C
水邪覚醒	↓↓+AB
●秘奥義	
月昇　水柱波	怒りMAX時→↘↓↙←+AB

キャンセル表

立ちA	上／×
立ちB	上／○
→+B	上／×
←+B	上／○
立ちAB	上／×
立ちBC	上／×
立ちBD	上／×
↘+A	中／×
↘+B	中／×
↗+B	中／×
しゃがみA	下／×
しゃがみB	下／×
しゃがみAB	下／×
↓N+A	下／×
↙+B	下／×
↓N+AB	下／×
↓N+BD	下／×
ジャンプA	中／×
ジャンプB	中／×
ジャンプAB	中／×

コンビネーション

A・A・A・B	上／×・上／×・上／×・下／×
A・B	上／×・上／○
A・A・B	上／×・上／×・上／×
→+A・↘+B	中／×・中／×
→+A・↓+B	中／×・下／×
BC・B	上／×・上／×
BC・↘+B	上／×・中／×
BC・↓+B	上／×・下／×
↘+B・B	中／×・中／×
↓N+A・A・B	下／×・下／×・中／×
↓N+A・B	下／×・中／×
AB・↓+AB	上／×・下／×

※キャンセル表は編集部調べです。キャンセル表、コンビネーション表中の上、中、下は上段、中段、下段判定を、○は必殺技でキャンセルのかかるもの、×はキャンセルのかからないもの、Gは防御不能をそれぞれ表しています。※技コマンド表中の★は怒り必殺技対応技、○は防御キャンセル対応技、△は地上のみ防御キャンセルできる技を表しています。防御キャンセル対応技は編集部調べです。
※本文中及び、キャンセル表、コンビネーション表中の『↓N』のコマンドは、レバーを下に入れたあとニュートラルに戻してからボタンを押すものです。

対人戦攻略

基本戦法



微妙に軸がズレるので、直線的な攻撃なら回避できるぞ

しっかり硬直中の相手に攻撃がヒットする。頼れる技だ！

近距離戦で有効な通常技がないので、中間距離の間合いをキープするべし。中間距離ではリーチが長くキャンセルもかかる立ちBと←+B、中段の↘+B、相手の攻撃を避ける効果のある↓N+BDを使って牽制しよう。

この中で頼ることになるのは、ヒット後がおいしい↓N+BD。ガードされても反撃は受けないので、ステップ移動で逃げつつ再度↓N+BDを出すなど、執拗に狙うといい。この他、下段技を空振りさせる効果のある→+Aは、カウンターでヒットすれば空中連続技を決めるチャンスが生まれるので、足先が当たる程の間合いで狙うといい。

また、蒼月のジャンプABは横に長いので、垂直小ジャンプから出せば牽制に使えるぞ。ヒットすれば相手はよろけるので立ちB、立ちBD、ダッシュからの投げなどが連続技として成立するため、ダメージも申し分ないのだ。これらの技で牽制している合間を縫って接近されてしまった場合は、しゃがみAで追い払うか、後方にステップ移動して間合いを離すべし。



リーチの長いジャンプABは立ち状態の相手に当てると…

必ずよろけるので追撃が可能。ダッシュから投げも狙えるぞ

一応、近距離での中段技として↘+Aの肘打ちが使えるが、性能はそれほどよくないので、近距離戦は挑まない方が無難である。

修羅



脱出技の水華咲はヒットすれば相手は浮く。そこには…



立ちAからの追撃が容易に狙える。毎回狙うといいゾ

とにかく召還を使って水玉を装備することが第一。浮月で壁を作ってからや、立ちBを空振りキャンセルしたりして水玉を装備するべし。一つでも装備できれば、連続技を食らっている最中に水華咲で切り返せるので、一気に大ダメージを受ける可能性がなくなるのだ。これは大きいゾ。しかも、水華咲がヒットすれば相手は浮くので、立ちA↓A・A・Bなどの安定した追撃を決めておくといい。

連続技を決めてダウンを奪った時は、相手が起き上がり攻撃を出してくると読んだら、月光を出してみよう。起き上がり攻撃は食らってしまうが相手に月光がヒットするので、相手の方が多くダメージを受けるぞ。水玉を装備して月光の威力を上げてから狙うと効果大。垂直ジャンプで起き上がり攻撃をかわしつつ、ジャンプABや死月を狙ってもいいけどね。



月光は判定が残るので、起き上がり攻撃を食らってもOK

羅刹

基本通りの戦法を駆使することになる。Bで牽制する時に空振りキャンセルで月輪波を出したり、空中月輪波を混ぜてみるなど、羅刹でのみ使える技も牽制に組みこもう。

ちなみに、立ちBがカウンターヒットした時にキャンセルで月輪波Aを出していると、連続ヒットしておいしいので、立ちBが相手に当たる間合いでキャンセル月輪波を出す場合は、発生の遅いBではなくAにしておこう。蓮華水舞は硬直が大きくガードされるとまず反撃を受けるので、連続技に組みこむなど確実に決まる場面でのみ使おう。

怒り状態になったら、相手との間合いを離して覚醒しよう。覚醒中は月輪波が3発出るようになるので、威力が上がってオトクです。連華水舞も6段技へと変化するけど、それほど頼れないので忘れてしまって問題ないよん。

まず反撃は受けない空中月輪波は牽制に使おう



対CPU戦 ユガ攻略

色々な技を駆使して闘おうとするとキツいユガ様だけど、実は簡単に倒せるパターンがあるので紹介しよう。

まず至近距離まで接近し、ユガ様のいる方向にレバーを入れながら立ちAをポンポンと出し続けるだけで勝てちゃいます。コンビネーションのA・Aに化けないよう注意していれば、まず負ける心配はないぞよ。接近するまでの手段としては、跳びこみがお手軽でいい感じ。迎撃される可能性はあるものの、落とされた場合は移動起き上がりでユガ様に接近すればいいので、問題なく接近できますじゃ。

この戦法は1、2本目どちらのユガ様にも通用するゾ。



立ちAでペシペシ押しこむだけでOK。地道にいこう

とにかく接近戦!!
多彩なコンビネーションで
相手を燃やしまくれ!!



風間火月(かざまかづき)

攻略／修羅騎士　鷹

コンビネーション&連続技

A・B。スキの小さいパンチから中段のアッパーを繰り出す。アッパーと立ちAからの投げを使って2択に迫ろう。

A・A・⬇+B・B。A・Aは連続ヒットするのだが、次の⬇+Bは連続ヒットしない。しかし数少ない下段技なので、使う価値はある（投げにいってもいいけどね）。⬇+Bがヒットすれば、次のBまでつながる。前号ではさらに派生があるようなことを書いてしまったけど、存在しないらしいのだ。ゴメン！　➘+A・B。出が早くてスキの小さい➘+Aのみを使用する方がいい。密着状態なら主戦力にもなる。

➡+A・⬅+B。➘+Aよりリーチが長いので、しゃがみAなどからの連係に役立つ。2発目は使う必要ナシ。

➘+AB・B。発生は➡+Aよりも多少遅いがダメージはこちらの方が上。さらにガードされても、2発目がヒットすれば相手を浮かせられる。

BC・B。おもな使いどころは、中～遠距離からの奇襲。1発目がガードされても、2発目がヒットすれば相手を浮かせることができ、空中連続技へもっていくことが可能。ガードされた際、1発目で止めた場合は反撃を受けないが、2発目までガードされると確実に反撃を受けてしまう。

⬅➡+B・B・A or ➡⬇➘+C。出は遅いが、中段のAと上段投げの➡⬇➘+Cで、一応だが2択になる（ステップ移動で回避されてしまうことが多いけどね）。

⬅➡+A・➡+AB・➡➡+AB。1発目の発生がそこそこ早く中段なのはうれしい。使用頻度はかなり高いのでマスターしれ。

連続技

●「共通」…CD・B×3→立ちB→キャンセル各種必殺技

かなり難しい連続技。CDのあと4斬目までヒットさせ、5斬目をCでキャンセル（最速）してS・C・Sを停止させる。そして最速で立ちBを出せば、つなげることができるのだ。必殺技はいつもの不動撃、六道烈火につながるぞ。

また、立ちB以降の代わりに、灼熱地獄で空中連続技へ持っていってもいい。Ⅱ段目は補正がかからないので、威力の大きい技を決めよう。



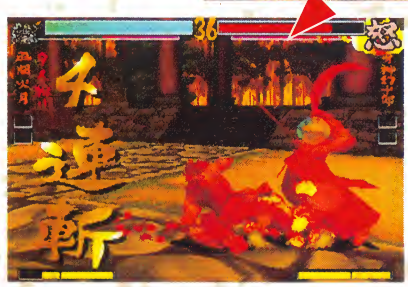
S・C・Sを使っての連続技。1段目（CD）からは…



B・B・Bとヒットさせて、5斬目のBをCを使ってキャンセルする



さらに最速で立ちBを出せばこのようにヒットさせることができるのだ



あとはキャンセル必殺技へつないでいこう

●「共通」…浮かせ技→立ちA→ステップインA・A→立ちA→ステップインA・A…

空中連続技。浮かせ技は、➡➡ or ➘+B、灼熱地獄・命門～暴爆が代表格。

浮かせたあとは、相手方向にレバーを入れっぱなしにして前進しながら、立ちAを当てよう。そのあとはすぐにステップイン（➡+D）して、A・Aで浮かせ直す。これをひたすら繰り返すモノだ。

しかし、途中の立ちAのあとに大爆殺、➘+B、➡+B、しゃがみAB・AB、立ちBキャンセル必殺技などを組みこんでみると、見た目もよくなる。キャンセルしてつながる必殺技は火炎撃、不動撃、大炎上など。大炎上の場合は、相手との位置がかなり近くないと決まらないので注意。

技コマンド表

修羅

●必殺技	
不動撃(ふどうげき)○	⬇➘➡+AorB
大爆殺(だいばくさつ)	➡⬇➘+AorB
炎返し(ほむらがえし)	ふっ飛びダメージ中にAB
火炎撃(かえんげき)○	⬅⬇↙+B
災炎(さいえん)★	⬅⬇↙+A
灼熱地獄・命門(しゃくねつじごく・めいもん)	➡⬇➘+C
灼熱地獄・暴爆(しゃくねつじごく・ぼうばく)	➡⬇➘+C・➡⬇➘+B
●秘奥義	
大炎上(だいえんじょう)	怒りMAX時➡➘⬇↙⬅+AB

羅刹

●必殺技	
不動撃(ふどうげき)★○	⬇➘➡+AorB
炎滅(えんめつ)○	⬇↙⬅+AorB
火炎撃(かえんげき)○	⬅⬇↙+B
六道烈火(りくどうれっか)○	（ノーマル時）➡⬇➘+A・B・➡⬇➘+B （覚醒時）➡⬇➘+A・B・B・➡⬇➘+B・➡⬇➘+AB・⬇⬇+AB
炎邪覚醒(えんじゃかくせい)	⬇⬇+AB
狂覚醒(くるいかくせい)	覚醒中に⬇⬇⬇+AB
狂覚醒・呻(くるいかくせい・うめき)	覚醒中フットワーク
狂覚醒・叫(くるいかくせい・さけび)	狂覚醒中にA
狂覚醒・吼(くるいかくせい・ほえる)	狂覚醒中にB
灼熱地獄・命門(しゃくねつじごく・めいもん)	➡⬇➘+C
灼熱地獄・暴爆(しゃくねつじごく・ぼうばく)	➡⬇➘+C・➡⬇➘+B
●秘奥義	
大炎上(だいえんじょう)	怒りMAX時➡➘⬇↙⬅+AB

キャンセル表

立ちA	上／×
立ちB	上／○
⬅+A	上／×
↖+B	上／×
立ちAB	上／×
➡+AB	上／×
しゃがみA	下／×
しゃがみB	下／×
⬇+B	下／×
➘+A	中／×
➘+B	中／×
➡+A	中／×
➡+B	中／×
⬅+B	中／×
立ちBC	中／×
➘+AB	中／×
➘➘+A	中／×
➘➘+B	中／×
➡➡+A	中／×
➡➡+B	中／×
⬅➡+A	中／×
⬅➡+B	中／×
しゃがみAB	中／×
ジャンプA	中／×
ジャンプB	中／×
ジャンプAB	中／×

コンビネーション

A・B	上／×・中／×
A・A・⬇+B・B	上／×・上／×・下／×・上／×
A・A・B	上／×・上／×・上／×
A・A・A・B・➡+B	上／×・上／×・中／×・中／×・中／×
➘+A・B	中／×・上／×
しゃがみAB・AB	中／×・上／×
➡+A・⬅+B	中／×・上／×
➘+AB・B	中／×・中／×
BC・B	中／×・中／×
⬅➡+B・B・A	中／×・中／×・中／×
⬅➡+B・B・B	中／×・中／×・上／×
⬅➡+B・B・➡⬇➘+C	中／×・中／×・上投げ／×
⬅➡+A・➡+AB・➡➡+AB	中／×・中／×・上／×

※本文中及び、表中の『⬇N』のコマンドは、レバーを下にいれたあとニュートラルに戻してからボタンを押すものです。

侍魂 SAMURAI SPIRITS™

対人戦攻略

基本戦法

リーチの長い技で優れたモノは皆無に等しいが、接近戦の技ならかなり豊富。火月は接近戦向きのキャラなのだ。

接近手段は、単発や立ちB空振りキャンセルから弱不動撃を出して相手を威嚇し、ダッシュや立ちBCを使って一気に接近したり、小ジャンプから攻めこんだりするといい。ジャンプ攻撃では、ジャンプABを使うといい。着地のスキもなく、ヒットさせればそのまま地上技へつなぐことができるのだ。

接近戦に持ちこんだら、しゃがみA、↘＋A、➡＋A、立ちAを主体に、S・C・Sや↘↘＋B、↘＋ABを混ぜて闘っていこう。とりあえず安定するのは、出が早く牽制に使える下段のしゃがみAと、中段の➡＋A。さらに、これらの技を駆使して、戦術強化のために色々な連係を創ろう。

いくつかの例を挙げてみると、①しゃがみA×1〜2↓投げ or ➡＋A。②しゃがみA↓↘＋A↓しゃがみA。③➡＋A↓↘＋A or しゃがみA。④しゃがみA↓立ちB↓キャンセル弱不動撃など。その他、数多く組んでいくことができるので、ぜひ開発して欲しい。

しゃがみAを出したあとの➡＋Aなどは結構カウンターを取れることがある。カウンターヒットしたあとは、立ちBや⬅➡＋A、↘＋Bなどを連続ヒットさせることができるのだ。しかし、立ちBは小さめのキャラがしゃがんで食らった場合はヒットしないので、安定するなら⬅➡＋A・αがいいっすよ。

また、しゃがみAや➡＋Aなどはガードされても反撃を受けないので、ステップ移動（↘ or ↙）で側面にまわりこんで、投げを狙ったり再びしゃがみA、➡＋Aなどを出していく戦法も有効なので覚えておこう。バックステップやステップ移動（↙ or ↘）から⬅➡＋Aや六道烈火（羅刹）を出してみるのもイイ感じだ。

中間距離では、比較的リーチがある⬅➡＋Aを使うといいだろう。もちろん中間距離だけでなく、普段から狙っていってもかまわないぞ。

攻め入られた場合は、比較的スキの大きい技に合わせて、防御キャンセル弱不動撃を放っていこう。コレを起点に攻めにいくべし。





不動撃を撒き散らし…

ダッシュやBCを使って攻めこんでいこう



しゃがみAは接近戦での基本技。カウンターの場合は立ちBがつながるぞ



➡＋Aがカウンターヒットした場合は…



⬅➡＋A＋αなどの技を決めることができるのだ



接近戦では攻撃をかわすことのできるステップ移動からは…



牽制したり、投げを狙ってみるといい

修羅

修羅なら災炎を装着して闘うのが基本となるだろう。この技を装着する利点は、大爆殺をはじめとする必殺技の強化の他、連続技を食らっている最中でも炎返しで相手の連続技を防止することができるという点。

さらにこちらが浮かされていない状態で炎返しを決めると、ぶっ飛んだ相手を拾うことができるのだ。爆発で見にくくなっているので、立ちBキャンセル必殺技程度に安定しておくといいかもしれない。



修羅火月の炎返し。マジで頼りになります。はい。

羅刹

強力な下段技である六道烈火の存在が大きい。立ちBキャンセルから連続技に組みこめる他、博打になるが立ちB空振りキャンセルから出して奇襲に使うこともできる。また、崖っぷちが目の前にあるなら、六道烈火（2段目）↓立ちB↓キャンセル不動撃などで場外勝ちもできるのだ。

覚醒後は不動撃が強力。遠くまで飛ぶうえ、当たれば大ダメージを狙える。中〜遠距離での牽制の他、接近戦で立ちBキャンセルで出していけばかため続けることもできる。

おまけ的要素だが、覚醒六道烈火を5段で止めると、一閃や大炎上、覚醒不動撃を決めることもできるのだ。ぶっ。

対CPU戦 ユガ攻略

火月の持ち味を活かそうとしても、まったくといっていいほどきかないのがCPU。しかし、ラスボスであるユガを比較的簡単に倒す方法を紹介していくので、多少なりとも参考にしてもらえるとうれしいのだ。

やり方は非常に簡単なもので、接近して立ちAをタイミングよく出していくだけなのだ。注意点は、立ちAを連打してコンビネーションを発動させてはならないということ。コンビネーションになってしまうと、途中にスキが生じ、簡単に割りこまれてしまうぞ。

接近手段は、ジャンプ攻撃がお手軽。もし迎撃されてしまっても、移動起き上がりで接近してしまおう。



立ちAだけでユガなんて楽勝。ザコキャラにも通用するぞ



リムルル

攻略／蒼炎闘士ゆーち

技は少ないけど牽制技をうまく使って連続技を決めようね！

コンビネーション＆連続技

A・A・Bは上段→上段→中段のコンビネーション。1→2段目はつながらないが2→3段目は連続ヒットするぞ。1キャンセルはきかないが、1段目の出は早いので、近距離の牽制技として使っていける。

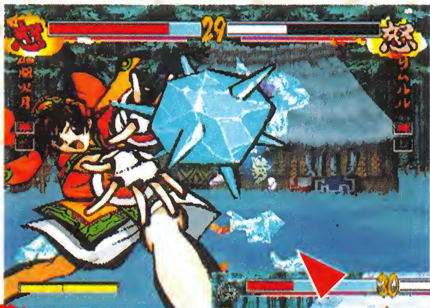
AB・Bは2段目にキャンセルがかかり、連続ヒットするぞ。しかし、上段→上段のうえに1段目の出が遅いので、調子に乗って乱発すると跳びこみ連続技などを楽勝で決められてしまう。よって、A・A・Bからさりげなく連係したり、立ちB（カウンター）→AB・Bと連続技に使っていこう。

←+B・Bは、膝蹴り→スライディングの上段→下段のコンビネーション。連続ヒットはしないが、どちらがガードされても反撃は受けにくい。←+Bカウンターヒット時は、空中連続技を決めることが可能（立ちA→→+A→キャンセル必殺技or秘奥義）なので、単発の←+Bをメインに使い、大ダメージを狙っていってもいいぞ。

連続技

●「共通」…しゃがみAB→立ちA→→+A→秘奥義

崖っぷちで相手に秘奥義がヒットした場合は、すかさずダッシュからルプシ　カムイ　ウェイサンペコルで追い打ちして場外転落を狙っていこう。



キャンセル超デカ氷でどうだぁ！　まっしぐらな威力よ♡　猫



しゃがみABで浮かしたら、立ちA→→+Aの空中連続技を決めて…

●「共通」…しゃがみAB→ジャンプBC→しゃがみA→ジャンプBC→しゃがみA→ジャンプBC…

開始のしゃがみABヒット後のジャンプBCは通常ジャンプでOKだが、そのあとのジャンプBCは小ジャンプを使っていこう。うっ！



こちらはしゃがみABヒット後にすぐジャンプBCよ♡



着地後はしゃがみAで拾おう。その後は再びジャンプBCでマンボー！

●「修羅」…→+A→キャンセルウプン　オプ

しゃがみABや突き放しからも決めることが可能。しかし、突き放しからすぐに→+Aを決めてしまうと、相手は背後から食らうことになってしまい、ウプン　オプが決まらないので、突き放し後はワンテンポ置き、相手が正面を向いた時にヒットするように→+Aを出せば、連続技が成立するぞ。やぁりぃ～♡

●「羅刹」…コンル　メム→コンル　メム→コンル　メム…

強制ぶっとびになるまで決まる連続技。見た目がどうしてもボロイというなら、コンル　メム後にしゃがみABを決めて、空中連続技を決めてもいいぞ。

●「羅刹」…しゃがみAB→→+A→キャンセルカムイ　シトゥキ→→+A→キャンセルカムイ　シトゥキ→→+A…

これも強制ぶっとびになるまで決まる連続技。カムイ　シトゥキ空中ヒット後に決める→+Aのタイミングが難しいかもしれないが、慣れれば簡単だじょ。うっ！

●「共通」…CD×8→しゃがみAB→立ちA→→+A→キャンセル秘奥義

最初のCDから説明していこう。S・C・S発動時の攻撃判定（丸い光）が相手に当たった直後にBを押すと、次のS・C・S発動攻撃をキャンセル（見えない）して2段目を出すことができる。そのあと、すかさず2発目をCボタンでキャンセルすれば、発動時の攻撃判定だけが相手に当たることになるのだ。ダメージはゼロだが、相手をよろけさせることができるぞ。CD・B・Cとテンポよく入力すればOKだ。

CD×8は、レバーを前に入れっぱなしにして歩きながらつなげていこう。つなぎのタイミングは以外に遅めなので、体で覚えてしまうことが重要だぞ。

また、羅刹ならCD×7→しゃがみAB→立ちA→→+A→キャンセルルプシ　カムイ　エムシ（トィトィ）とCDの回数を1回減らし、代わりにカムイ　シトゥキを決めて秘奥義につなげば、ちょっと多めにダメージを奪えるぞ。

技コマンド表

修羅	
●必殺技	
テルケ　ポン　オンカミクル	↓+C
ルプシ　カムイ　ウェイサンペコル	ダッシュ中にAB
ルプシ　クアレ（ニシ）★○	↓↘→+A（+A）
コンル　ノンノ○	→↓↘+B
ルプシ　テク　ヌム	→↘↓↙←+C
ウプン　オプ○	↓↘→+B
コンル　シラル	ジャンプ中に↓↓+A
エプンキネ　コンル	ふっ飛びダメージ中にAB
●秘奥義	
ルプシ　カムイ　エムシ（ニシ）	怒りMAX時↓↘→+AB

羅刹	
●必殺技	
テルケ　ポン　オンカミクル	↓+C
ルプシ　カムイ　ウェイサンペコル	ダッシュ中にAB
ルプシ　クアレ（トィトィ）★○	↓↘→+A
コンル　メム	↓↙←+A
カムイ　シトゥキ○	↓↘→+B
コンル　シラル	ジャンプ中に↓↓+A
ルプシ　トゥム	↓↓+AB
●秘奥義	
ルプシ　カムイ　エムシ（トィトィ）	怒りMAX時↓↘→+AB

キャンセル表

立ちA	上／×
立ちB	上／○
立ちAB	上／×
立ちBC	上／○
→+A	上／○
→+B	上／×
←+B	上／×
↘+A	中／×
↘+B	中／×
↖+B	中／×
→→+A	中／○
↓N+AB	中／×
しゃがみAB	上／×
しゃがみBC	上／×
しゃがみA	下／×
しゃがみB	下／×
ジャンプA	中／×
ジャンプB	中／×
ジャンプBC	中／×

コンビネーション

A・A・B	上／×・上／×・中／×
AB・B	上／×・上／○
←+B・B	上／×・下／×

※本文中及び、表中の『↓N』のコマンドは、レバーを下にいれたあとニュートラルに戻してからボタンを押すものです。

対人戦攻略

基本戦法

中段技、下段技が乏しいうえに技も少ないリムルル。ここはチビキャラ特有の、動きまわって相手に細かくダメージを与えていくという戦法を取らざるを得ない。

基本的には立ちAを牽制技に使い、その先端が当たるくらいの間合いをキープするといいだろう。そして牽制後には、前進しつつ攻撃する➡＋Aやコンビネーション（A・A・Bがよい）を使って攻めこもう。牽制の立ちAがガードされた時は、発生の早いしゃがみAで下段を狙ったり、近距離時に頼りになる中段技の↘＋Aを連発してもいい。



牽制には出が早く、のび〜る立ちAだぁ！ そのあとは…



➡＋Aキャンセル必殺技で切りこむのだぁ。後退してからの➡＋Aも◎

接近戦に持ちこむのが難しいという人は、牽制の立ちAをガードされたら⬅＋Dの引き込みでいったん下がり、すかさず➡＋Aや⬅＋B・Bで切りこむといった感じに攻めるといいぞ。また、➡＋Aはキャンセルがきくので、常にキャンセル必殺技（修羅…コンル ノンノ、ウプン オプ、羅刹…カムイ シトゥキ）を出しておくといい。もちろん、間合いを問わずダッシュ地面転ばし投げ＆突き放しなども狙っていこう。

また、ダッシュ投げと併用してダッシュから中段技の↘＋A（スキは小さいがダメージが低い）や↖＋B（ダメージは高いがスキが大きい）を狙っていけば、ダッシュからの戦法もより効果的になるぞ。

最後に、リムルルも磐馬など一部のキャラと同様に、S・C・SはCD・B・Cで止めて使うのが有効だ。これがヒットすれば相手はよろけるので、追撃が可能になるぞ。万一ガードされたとしてもこちらが有利という、優れた一品なのだ。S・C・S発動時の光輪は出が早いので、近・中間距離時は牽制技にまぜて露骨にS・C・Sからの連続技を狙っていってもいいぞ。



S・C・Sのマルを当て、発動後の攻撃をキャンセルするのだぁ

しかし、このS・C・S戦法もいいところばかりでなく弱点もある。〝スタミナゲージ〟だ！ このゲージはS・C・Sを発動するとメリッと減るので、随時細心の注意をはらっておこう。

修羅

修羅はダメージは低いが、➡＋A↓キャンセルウプンオプの連続技で細かく相手の体力を奪うことに勤めよう。また、コンル ノンノはガードされてもスキはないので、連続技ではないが➡＋A↓キャンセルコンル ノンノを地上戦に混ぜていくといい。コンル ノンノがヒットしたら、空中連続技が決まるのでお忘れなく。

最後に、修羅リムルルを使用する際には、相手の空中連続技（リムルルが宙に浮けばよい）を食らいはじめたら、エプンキネ コンルで連続技のダメージを最小限に食い止めるのを忘れないように。相手にダメージは与えられないが、重要なことだぞ。



空中連続技はエプンキネ コンルで迅速に対処。忘れちゃイヤよ

羅刹

羅刹は何といってもしゃがみABや⬅＋B（カウンター）で浮かせてから立ちA・➡＋A↓キャンセルカムイ シトゥキの空中連続技が強力。基本戦法の小技でうまく相手のガードを上下に振りつつ、デカイ連続技を狙っていこう。



起き上がり攻撃を食らってもコンル メムが出ていれば…

ダウンを奪ったら相手の起き上がりにコンル メムを重ねておくといい。当然のように相手は起き上がりにしゃがみガードするので、間髪いれずに中段技を狙っていこう。

万一、相手の起き上がり攻撃を食らってしまっても、コンル メムさえ出ていれば起き上がり攻撃の硬直中にコンル メムがヒットするので、すぐにしゃがみABでからの空中連続技を決めてやろう。



相手はスッテンコロリン。すかさずしゃがみABで拾っちゃえ

最後に、羅刹は突き放し後に連続技が決まらないので安定したダメージを奪うことはできないが、突き放し↓ルプシ カムイ ウェイサンペコルは決まるので、相手が崖っぷちに近い際は露骨にこの連係からの場外転落を狙っていこう。

人間核弾頭発射！ 突き放し後のダッシュABで一発逆転♡



対CPU戦 ユガ攻略

最後のユガ攻略は楽勝！ うっ！ 修羅でも羅刹でも、立ちAを露骨に当てにいっちゃおう。開幕にいきなり近づくのは難しいから、とりあえずユガの攻撃を一回ガードしたあとにダッシュして近づくといいよ。近づいたらレバーはユガのいる方に入れっぱなしにして歩きながら、立ちAを出していこう。

あと、注意点も一つ。Aボタンを連射していると、コンビネーションのA・Aが暴発しちゃって、2発目のAのスキに反撃されちゃうの。そうならないようにAボタンをテンポよく押して、単発の立ちAを（コンビネーションにならないように）ユガに当てにいこうね。うっ！



近づいて立ちAをテンポよく出していくのだぁ。うっー

得意とするのは接近戦 S.C.Sや突き放しから連続技を狙おう



覇王丸

攻略／ジェイケイ

コンビネーション&連続技

覇王丸のコンビネーションはあまり性能がよくないので、無理して使う必要もないのだが、一応解説しておこう。

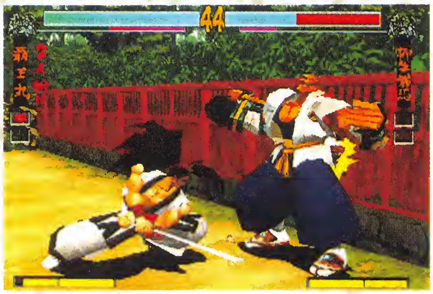
A・A・Bは、A・Aだけを接近手段や連続技に使うぐらい。連続ヒットするし、そのあと若干有利になるぞ。ガードされた時は不利になるんだけど（反撃も受ける）。

A・Bは、1段目がカウンターヒットしないとつながらず、A・Aよりスキが大きいので使いにくい。

しゃがみAB・→+Bは、連続ヒットするが1段目にキャンセルがかかるので意味がない。一応、壁際に追いつめてヒットさせれば、立ちBやしゃがみABで追撃できる。



A・A。立ちAorしゃがみAカウンターヒットから連続技になる

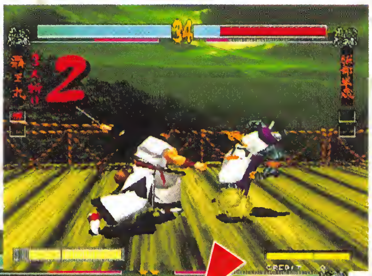


しゃがみAB・→+B。障害物に叩きつければ追撃を狙えるぞ

↘↘+B・Bは、1段目をガードしたあと技を出そうとした相手に2段目がヒットする（出の早い技には割りこまれるが）。1段目は出が遅いし、2段目はガードされると反撃確定だけど。

連続技

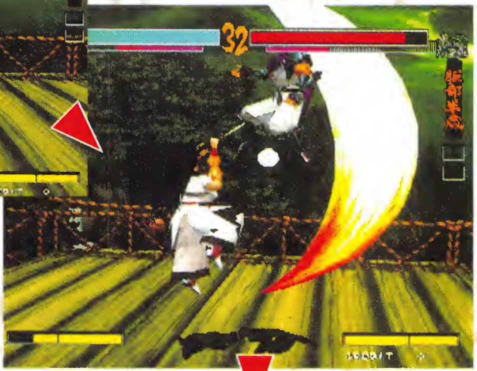
●「共通」…CD・B→しゃがみAB→キャンセル弧月斬→↓N+A→各種追撃



相手をよろけ状態にするCD・B。S・C・Sはここで止めるべし



追撃は、S・C・Sの続きが暴発しないしゃがみABから…



キャンセル弧月斬がオススメ。さらに…

↓N+Aは、ナコルル、リムルル、色にはステップインから、その他のキャラにはその場ですぐに出すべし。浮かせ直したあとの追撃は、ステップインして←+A↓（少し前に歩いてB↓ステップインして↓N+A）からカッコ内の繰り返しが強力だ。

怒りMAX時は弧月斬後に↓N+Aで拾えないので、しゃがみAB→キャンセル天覇封神斬にしよう。CD・Bを2~3セット決めてからこれにつなぐとダメージ絶大だぞ。

●「共通」…立ちB→キャンセル弧月斬→↓N+A→立ちB

突き放し後はこれがオススメ。最初の立ちBは少し前に歩いてから、弧月斬後の↓N+Aはステップインから、次の立ちBは少し前に歩いてから出そう。↓N+A→立ちBは、前述の連続技と同じように繰り返し入れられるぞ（強制ぶっとびが発生するまで）。

怒りMAX時は、↘↘+B→ステップインして↓N+A…にしよう。また、少し前に歩いて（CD・B）×2~3→天覇封神斬も強力だ。

話は全然変わるけど、ダウン中の相手に↓N+Aを当て続けることもできたりするぞ。



ローキック（↓↓+Aや↙+Aでも出せる）で拾って連続技を決めよう

技コマンド表

修羅	
●必殺技	
弧月斬★○	→↓↘+B
旋風裂斬	↓↘→+B
烈震斬○	←↓↙+AorB
打ち落とし○	←+BC
辻風	↓↘→+AB
●秘奥義	
天覇封神斬	怒りMAX時←→↘↓+AB

羅刹	
●必殺技	
弧月斬★○	→↓↘+B
剛破	→↓↘+A
旋風波	↓↘→+A
酒瓶打ち	↓↙←+A
連環剛破○	酒瓶が割れた状態で↓↙←+A・↓↙←+B・→+AB
凄煌斬	連環剛破の3段目中に←↓↙+AB
●秘奥義	
天覇封神斬	怒りMAX時←→↘↓+AB

キャンセル表

立ちA	上／×
立ちB	上／○
立ちAB	上／×
←+A	上／×
→+B	上／○
しゃがみAB	上／○
↘+A	中／×
↘+B	中／×
↙+B	中／×
↘↘+B	中／×
しゃがみA	下／×
しゃがみB	下／×
↓N+A	下／×
しゃがみBC	下／×
ジャンプA	中／×
ジャンプB	中／×
ジャンプ↓+A	中／×

コンビネーション

A・A・B	上／×・上／×・中／×
A・B	上／×・上／×
しゃがみAB・→+B	上／○・上／×
↘↘+B・B	中／×・上／×

※本文中及び、表中の『↓N』のコマンドは、レバーを下にいれたあとニュートラルに戻してからボタンを押すものです。

侍魂 SAMURAI SPIRITS™

対人戦攻略

基本戦法

今回の覇王丸の主戦力は、ズバリS・C・Sと連続技だ。S・C・SはCD・Bで止めるのが強力。ヒット時は相手がよろけるので追撃が可能、ガードされてもこちらが有利なのだ。発動時（光）の攻撃判定の出が早く、続く発動攻撃は中段なので、間合いが近ければわりと気軽に出せるぞ。CD・Bで止められなかった時は、CD・B×4で止めればOK。ヒット時は直後に弧月斬を出せば連続技になるし、ガードされても有利だ。

連続技は↓N+Aがポイント。相手がバウンドしたところにヒットさせると、浮かせ直すことができるのだ。ダウン中の相手にも当たるので、連続技以外で相手が転んだ時もとりあえず出すべし（フィールド移行直後も狙い目）。


空中連続技の途中でフィールド移行しても諦めないこと


すぐにローキックを出せば、バウンドを拾えることがあるのだ


CD・Bはガードされても覇王丸有利。しかもほぼ密着状態なので…

というわけで、接近してS・C・Sからの連続技を狙っていくのが基本戦法になる。

離れている時は、ダッシュからCD・Bを狙っていこう。ガードを崩すために投げも混ぜるべきだが、警戒されるまではリスクの小さいCD・Bを多めに狙った方がいいぞ。

CD・Bをガードされた時は、直後にCD・B or投げの使い分けで攻めよう。ステップ移動（斜め後ろ）や引き込みで逃げられない限り非常に有効だ。毎回逃げられるようなら、先読みでダッシュしてCD・B or投げを狙うべし。


しゃがむようなら再びCD・B。いわゆる2択ってやつです


立っている相手には突き放しが決まる。C連打でOKだ

CDが相打ちになっても、こちらがよろけない限りは立ちBや➡+Bで追撃できるぞ。

相手に攻めこまれた時は、スタミナゲージに余裕があればガードキャンセル弧月斬が頼れる。ヒット後は⬇N+Aを狙おう。また、相手の攻撃を↙+Dでかわしたあと、投げor CD・Bを狙うのも有効。

接近戦では、CD・Bだけでなく⬅+A（立ちA）連発に↘+A、しゃがみA、投げを混ぜて攻めるのも効果的。

⬅+Aは、攻撃判定出現後にCを押すと、なぜかそこから再び攻撃モーションに入る。これにも攻撃判定があり、間合いが近ければ多段ヒットするのだ（Cを押すのを微妙に遅らせれば最大4ヒット）。狙いどころは、⬅+A（カウンター）→⬅+Aの連続技から。間合いの関係で多段ヒットさせにくいが、早めにCを押せば1発ぐらいは当たるぞ。立ち状態の色には入りやすいので、多段ヒットを狙おう。


柄打ちマジック。色に対しては狙ってみるのもいいだろう

中間距離では立ちBで牽制してもいい。カウンターヒット時は立ちB or ➡+B→キャンセル各種必殺技が連続ヒットするぞ。ただし、こちらが怒りMAX状態で相手の体力が多い時は、キャンセル必殺技が入らないので注意しよう。

CDでS・C・Sモードを発動しておき、ダッシュして接近戦用の技（しゃがみAや↘+Aがオススメ）からS・C・Sにつなぐのもおもしろい。1〜2発刻んでからS・C・Sにつないでもいいぞ。怒り爆発中や、CDが空振りしたり、つぶされたりしたあとにも狙ってみよう。


S・C・Sモード発動後、ヒットしやすい通常技から…


S・C・Sにつなぐのがいい感じ。やはりBで止めよう

対CPU戦 ユガ攻略

接近して⬅+Aを連発するだけで倒せる。ガードされても、ステップ移動でかわされても、とにかく⬅+Aを連発しよう。合間をおかないようにだけ注意すればOKだ。

⬅+Aが当たる間合いまで接近する方法は、前方ジャンプBがお手軽。相手に当たったら着地で⬅+Aを出せばいいし、迎撃されても前転起き上がり（起き上がり攻撃は出さないこと）から⬅+Aを出せば連発モードに持ちこめることが多いのだ。⬅+A連発に飽きたら、CD・Bからの連続技を狙うのもいいだろう。

実は、ユガ以外のCPUも⬅+A連発で倒せたりする。困った時には⬅+Aに頼ろう。


⬅+Aオンリーで超楽勝。柄打ちマジックは使わない方がいいぞ

修羅

上段攻撃を避ける特性がある打ち落としを、開始直後〜少し近い間合いでたまに出してみてもいい。特に、立ちAを多用するキャラに有効だ。

また、旋風裂斬をタイミングよく相手の起き上がりに重ねれば、起き上がり攻撃に相打ちを取ることができる。ヒット後は立ちBで拾って連続技につなごう。

羅刹

羅刹独自の必殺技は特に使う必要がない。連続技も弧月斬と天覇封神斬で充分だし。



動物を盾に攻めよう！空中連続技もイケるぞ

ナコルル

攻略／DSP-たろりん

コンビネーション&連続技

A・B。立ちパンチ→孤円蹴の連続技。スキの大きな技をガードしたあとなど、Aが確定でヒットする時に使うといいぞ。

A・A・B・⬅＋B。パンチ→ピンタ→ソバット→孤円蹴だが、最後までつながらないのでいまいち使えない。後半の2段は中段だが。

連続技

●「共通」…しゃがみAB→（立ちA→しゃがみAB）×2→➡＋A

ナコルルの代表的な空中連続技。最初の立ちAは少し前に歩いてから高めの位置で当て、次のしゃがみABも前に歩いてから出す。このしゃがみABは、低めの位置の方が当たりやすいぞ。ここからすぐに➡＋Dで前に走り、再び立ちAで拾うのだ。

相手キャラによっては最後の➡＋Aが当たりにくい他、リムルルには1セット目の立ちA→しゃがみABのあとの立ちAがほとんど届かない。

●「共通」…しゃがみAB→（ジャンプA→しゃがみA）×数回

最初のジャンプAは通常ジャンプから出し、着地と同時にしゃがみAを当てて浮かせ直す。

2回目以降のジャンプは、レバーを短く入れる小ジャンプにしよう。うまくつなげばかなりの距離を運ぶことができ、場外が狙えるのだ。

●「修羅」…しゃがみAB→立ちA→しゃがみAB→➡＋A→キャンセルイルスカ　ヤトロ　リムセ

空中の相手にイルスカ　ヤトロ　リムセを当てる、かっこいい連続技。途中でダメージ補正域を越えるので、威力も充分。地上で立ちB→キャンセルイルスカ　ヤトロ　リムセも入るぞ。

●「羅刹」…カムイ　シキテ→立ちB→キャンセルアンヌ　ムツベ

カムイ　シキテがヒットすると相手はよろけるので、間合いが近ければ追撃が可能。しゃがみABで浮かせてもいいだろう。

●「共通」…しゃがみBC→レラ　オ　チキリ

しゃがみBCが通常ヒットすると、相手はその場にくずれ落ちる。手堅く追い打ちしよう。しゃがみBCがカウンターなら相手が浮くので、空中連続技が狙える（ムズい）。

●「羅刹」…円舞剛脚→イルスカ　カムイ　シキテ

お遊び的連続技。円舞剛脚を実戦で当てるのは、かなりキツいものがある。



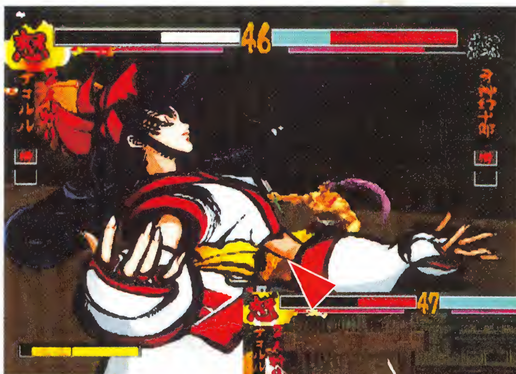
空中連続技を狙うには、まず浮かせ技のしゃがみABを当てる



落ちてきた相手に、高めの位置で立ちAを当てて浮かせ直す



立ちAを当てたら少し前に歩き、再びしゃがみABを当てよう



最後は➡＋A→キャンセル秘奥義。見た目も美しいのだ



円舞剛脚は男キャラ限定。相手のダウン時間が長いぞ



すかさずイルスカ　カムイ　シキテを出すと追い打ちできる

技コマンド表

修羅	
●必殺技	
カムイ　リムセ★○	⬅⬇↙＋A
レラ　オ　チキリ	➡⬇↘＋C
アンヌ　ムツベ○	⬅↙⬇＋A
レラ　ムツベ	⬅↙⬇＋B
シチカプ　エトゥ○	⬇↘➡＋A
シチカプ　アム	⬇↘➡＋B
ママハハに掴(つか)まる	⬇↙⬅＋D
カムイ　ムツベ	ママハハに掴まった状態でAB
●秘奥義	
イルスカ　ヤトロ　リムセ	怒りMAX時⬇↘➡＋AB

羅刹	
●必殺技	
カムイ　リムセ★○	⬅⬇↙＋A
レラ　オ　チキリ	➡⬇↘＋C
アンヌ　ムツベ○	⬅↙⬇＋A
レラ　ムツベ	⬅↙⬇＋B
疾走(しっそう)　流転胸撃刃(るてんきょうげきは)	⬇↘➡＋C
円舞双掌(えんぶそうしょう)	BC・A
円舞剛脚(えんぶごうきゃく)（相手が男性キャラの場合のみ）	BC・B
シクルゥを撫(な)でる	⬇⬇＋AB
カムイ　シキテ	⬇↘➡＋A
●秘奥義	
イルスカ　カムイ　シキテ	怒りMAX時⬇↘➡＋AB

キャンセル表

立ちA	上／×
立ちB	上／○
立ちAB	上／×
➡＋A	上／○
➡＋B	上／×
立ちBC	中／×
↘＋A	中／×
↘＋B	中／×
↖＋B	中／×
➡➡＋B	中／×
↘＋AB	中／×
しゃがみA	下／×
しゃがみB	下／×
しゃがみAB	上／×
しゃがみBC	下／×
ジャンプA	中／×
ジャンプB	中／×
ジャンプBC	中／×

コンビネーション

A・A・B・⬅＋B	上／×・上／×・中／×・中／×
A・B	上／×・中／×

※本文中及び、表中の『⬇N』のコマンドは、レバーを下にいれたあとニュートラルに戻してからボタンを押すものです。

TM

対人戦攻略

基本戦法



まず動物を設置。ここから攻めのきっかけをつかんでいこう

中〜遠距離から動物を発射し、それを盾にして攻めるのがナコルルの基本。距離を離すには、↙+Dや後ろジャンプを使うといいだろう。

動物を発射して、相手がそれをガードしたら、その後ろから走って近づき、中段の➡+B、下段のしゃがみBC、相手の状態に関係なく決まる投げ技のレラ　オ　チキリなどで攻めたてる。

接近戦になったら、出が早く相手の技を止めやすい立ちAや立ちB、浮かせ技のしゃがみABを狙う。立ちBやしゃがみABがガードされたら、⬅+Dで間合いを離して動物発射モードに戻るか、↘+Dで移動して相手の割りこみ技を避けつつ接近をはかる。



しゃがみABは姿勢が低くなるので、上段を避けつつ攻撃できる





あるいは、↘+Aといった出の早い中段技を出していくといい



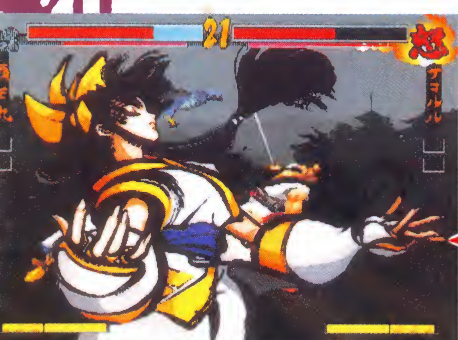
↘+Dで一気に相手の側面にまわりこんで攻めたてよう

↘+Dで近づいたら、しゃがみAB、レラ　オ　チキリ、しゃがみA、↘+Aといった技が狙い目。特に↘+Aはナコルルにとっては貴重な、出の早い中段技。リーチが短く、密着時以外はとてもじゃないけど使えない技なので、うまく接近できた時にはここぞとばかりに使おう。

↘+A→投げもいい連係。↘+Aがカウンターでヒットすれば、連続技になるぞ。相手がしゃがんでいた時のことを考えると、通常の投げではなくレラ　オ　チキリを使う方がいいだろう。

ちなみにアンヌ　ムツベだが、出がさほど早くないうえに、ガードされると背後から手痛い連続技で反撃されてしまう。使うのは防御キャンセルぐらいにとどめておこう。

決めやすいレラ　オ　チキリを多用してプレッシャーを与える





相手が技を出した瞬間に、こちらも秘奥義を発動すると

技の硬直に見事にヒット！　怒り状態では常に狙っておこう

修羅

修羅の動物技はシチカプ　アㇺ。シエトゥとシチカプ　アㇺの方は、相手にまとわりつく特性があるが、使い勝手はイマイチ。主にシチカプ　エトゥを使おう。一応中段だが、しゃがんで食らってくれるやさしい人はいないと思う…。シチカプ　エトゥがうまく相手の技をつぶしてヒットしたら、浮いた相手に空中連続技を狙おう。

秘奥義のイルスカ　ヤトロリㇺセも、修羅の重要な戦力。技の出がウソのように早く、しかも飛び道具。対空技として使ったり、相手が技を出した瞬間に合わせたりしよう。起き上がり攻撃に合わせるのも、有効な使い方だ。もちろん連続技に使ってもいいぞ。

羅刹

羅刹の動物技はカムイ　シキテ。攻撃判定が出るのが早いので、至近距離で出してみてもいいぞ。あるいは相手の技が届かないくらいの距離から出すかのどちらかにしよう。中途半端な距離で出すのが一番危険だ。

カムイ　シキテが近くで相手にヒットしたら追い打ちのチャンス。お手軽なのは立ちB→キャンセルアンヌ　ムツベだが、しゃがみABで浮かせて空中連続技に持っていってもいい。

壁際に相手を追いこんだ状態になると、カムイ　シキテのあとシクルゥが壁にぶつかってすぐ戻ってくるので、シクルゥ連射モードに入ることができる。軸をずらしたりして、うまく相手を壁際に追いこもう。

カムイ　シキテがヒットすると、相手はよろけてしまうのだ



対CPU戦 ユガ攻略

ユガは1本目、2本目ともに、アンヌ　ムツベで突進するパターンで勝つことができるぞ。

アンヌ　ムツベがガードされたあと、すぐに次のアンヌ　ムツベを出すのは危険。いったんガードをかため、ユガが出す技をガードしてからあらためてアンヌ　ムツベを出すようにしよう。

1度ユガをダウンさせたら、起き上がりに密着し、レラ　オ　チキリを重ねておこう。手堅く投げることができるぞ。あとはレラ　オ　チキリを繰り返すだけでOK。1回投げたあとは、➡+Dを連打して急いで密着するようにすれば、ギリギリで重ねられる。



ダウンさせてレラ　オ　チキリを重ねるのを繰り返すべし

ダウン技が決まれば大ダメージ確定!! フォー ジャスティス!?



ガルフォード

攻略／ジェイケイ

←+ABで浮かせたら、少し後ろに下がって立ちBで拾ったあと、ステップインして相手がバウンドしたところに↓N+Aを当ててみよう。浮かせ直すことができるぞ。以降、←+B→ステップインしてバウンド中に↓N+A…の繰り返しを、強制ぶっとびになるまで決め続けられるのだ。

その他の↓N+A→←+Bのループを決めるチャンスを紹介。立ちAB or ↓N+AB

ノーマルヒット後…ステップインしてバウンドに↓N+A。↓N+ABは突き放し後にもオススメ。ラッシュドッグ、秘奥義、地面転がし投げ&オーバーヘッドクラッシュ（男性キャラ限定）、ライトニングスラッシュ（女性キャラ限定）などを決めたあと…ダウン中の相手（頭を上げた時）に➡➡+Bをヒットさせたあと、バウンドに↓N+A。どちらの拾い技も、間合いによってはステップイン（ダッシュ）から出す必要がある。実は、強制ぶっとび後のダウン中にも➡➡+Bが…。相手だけダウンして横にフィールド移行した時…すぐに↓N+A。

対人戦では、↓N+Aから秘奥義を決めたり、↓N+AのあとすぐにBCを出すなど、多少の変化をつけることをオススメする。BCノーマルヒット後は、ステップインからの↓N+ABが連続技だ。



空中で強斬り系の技を当てたあと、急いでステップインして…



バウンドした相手に↓N+Aを当てると浮き直す。覇気脚じゃないよ



大きく前進する←+Bで拾えば、以降繰り返しが簡単なのだ



通常版ラッシュドッグヒット後も、実は連続技のチャンスなのです



ダウンした相手が、起き上がる直前に頭を上げたところを狙って…



ダウン中拾い係の➡➡+Bを当てれば、相手は再び空中へ。バウンド拾い係の↓N+Aの出番

コンビネーション&連続技

A・A・➡+Aは、1発目のリーチと攻撃判定に不安があるものの、1発目がヒットすれば最後まで連続ヒットし、相手をよろけさせられる（立ちABなどで追撃が可能）。ガードされた時も、相手が2段目ガード後に割りこもうとすれば➡+Aがヒットするぞ。ただし、カウンターヒット時は追撃不可能だ。➡+Aのスキは、ガードされると一部の出の早い技で反撃される程度。

↘+B・Bは、2発目にキャンセルをかけることが可能。1発目が立ち技にカウンターヒットすれば2発目も連続ヒット。2発目が立ち技にカウンターヒットした時は間合いが離れてしまうが、キャンセルプラズマブレード or 秘奥義なら連続ヒットする。2発目がしゃがみ技にカウンターヒットした時は何も入らない。

➡➡+Bからのコンビネーションは、2つとも完全に趣味の技。特別にダメージが大きいわけでもないので、無理して使う必要はないぞ。

連続技

●「共通」…➡+AB→立ちB→↓N+A→←+B→↓N+A…

技コマンド表

修羅	
●必殺技	
レプリカアタック○	➡↘↓↙←+AorB
シャドーコピー	➡←↙↓↘➡+AorB
ラッシュドッグ★○	↓↘➡+A
マシンガンドッグ	↓↘➡+B
レプリカドッグ	↓↙←+A
オーバーヘッドクラッシュ	↓↙←+B
ストライクドッグ	↓↘➡+C
●秘奥義	
MSD(メガストライクドッグ)	怒りMAX時↓↘➡+AB

羅刹	
●必殺技	
レプリカアタック○	➡↘↓↙←+AorB
シャドーコピー	➡←↙↓↘➡+AorB
プラズマブレード○	↓↘➡+A
プラズマスパーク	プラズマブレード中にAB
プラズマブレイク★○	➡↓↘+B
プラズマファクト	↓↓+BC
ストライクヘッズ	➡↓↘+C
ライトニングスラッシュ	↓↘➡+B
●秘奥義	
LST(ライトニングストライクスリー)	怒りMAX時↓↘➡+AB

キャンセル表

立ちA	上／○
立ちB	上／○
立ちAB	上／×
➡➡+A	上／○
←+B	上／×
しゃがみA	下／×
しゃがみB	下／×
しゃがみAB	下/下・×/×
↓N+A	下／×
↓N+AB	下／×
↘+A	中／×
↘+B	中／×
➡+B	中／×
↖+B	中／×
➡➡+B	中／×
➡+AB	中／×
立ちBC	G／×
↘↘+B(羅刹)	G／×
ジャンプA	中／×
ジャンプB	中／×
ジャンプAB	中／×

コンビネーション

A・A・A	上／○・上／×・上／○
A・A・➡+A	上／○・上／×・中／×
A・B	上／×・上／×
↘+B・B	中／×・中／○
←+B・↓+AB	上／×・下／×
➡➡+B・←+B・➡+AB	中／×・中／×・－／×
➡➡+B・↓+B・←➡+AB・➡↓↘+BC	中／×・下／×・－／×・－／×

※本文中及び、表中の『↓N』のコマンドは、レバーを下にいれたあとニュートラルに戻してからボタンを押すものです。

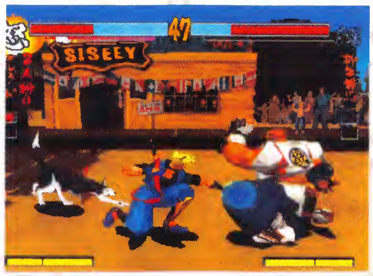
侍魂 SAMURAI SPIRITS™

対人戦攻略

基本戦法

ダッシュや↘+Dなどで接近し、しゃがみA、→+AB、↓N+AB、立ちBを中心に攻めていくのが基本戦法。

連係でまず最初に考えられるのが、しゃがみAを当ててからの→+AB（中段）or↓N+AB（下段）。どちらもヒットすれば連続技につなぐことができ、ガードされても反撃は受けないのだ。



しゃがみAはガードされても有利。連係の起点に最適だ

しゃがみAがカウンターヒットした時は、最速で→+ABを出すと連続ヒットして少ししか浮かない。この時は、ステップインしてバウンドを↓N+Aで拾おう（判別できればの話だけど）。

→+ABは意外にスキが小さいので、ガードされた時も連係を組める。技を出すとつぶされやすいが、移動系動作への連係は◯。オススメ連係は、↘+Dから→+AB or しゃがみA or 投げ技、↙+Dから→→A or ↓N+AB or 様子見、垂直小ジャンプAB、といったところ。ジャンプABは、立ち状態にヒットすればABなどで追撃でき、ガードされてもこちらの方が先に硬直が解けるので結構使えるぞ。

↓N+ABをガードされた時は、とりあえずガードするか、前述した↘+Dや↙+Dからの連係がオススメだ。

暴れる相手には、しゃがみA→立ちBという連係も混ぜよう。しゃがみAカウンターヒット時は連続技になり、→+ABや↓N+ABより割りこまれにくい。しゃがみAがカウンターヒットしたと思ったら、立ちBをキャンセルしてラッシュorマシンガンドッグ、ライトニングスラッシュ、秘奥義を出せればなおよい。

中間距離では立ちBや↓N+ABが使える。立ちBは普通に出す他に↓+Dで相手の技をかわしてから出すのも有効で、カウンターヒット後は立ちABが連続技になる。ヒットしたらカウンターだと思っても大丈夫なので狙っていくべし。前述の連係で、しゃがみAがガードされたあと立ちBがヒットした時も狙い目。

遠距離で使える技は→→+A。出が早くリーチも長いうえ、カウンターヒット時は立ちABが連続技だ。ガードされても反撃は受けないので、↓N+Aをガードされた時と同じ連係につなぐといい。



メイン浮かせ技の跳びヒザ。こいつをガードされた時は…



移動系動作からの連係に移行して、相手を翻弄してやろう



リーチは長くないが、出るのは早め。カウンターを狙え！

立ちABを決められれば、大ダメージ+↓N+Aからの連続技のおまけつきだ



踏みこみ具合がかなり鋭い→→+A。これもカウンターだと痛いぞ

修羅

パピィの必殺技は、ガルフォードが攻撃を食らっても発動してくれるので、接近戦で



合図を送り終わる前に攻撃を食らっても、パピィは突進してくれる

対CPU戦 ユガ攻略

接近して立ちAを連発すればOK。間合いが離れないように、ほんの少しずつ前進しながら出していこう（レバー前入れっぱなし）。一度ヒットしはじめると何発か連続でヒットするので、A・A・→+Aから連続技を狙ってもいい。

接近は前方ジャンプABで。相手に当たったら着地で立ちAを出し、迎撃されたら前転起き上がり後に（起き上がり攻撃は出さない）Aを出して相打ち狙いで出してもいい。

連続技につなげられるラッシュドッグを中心に使い、たまにマシンガンドッグを混ぜていこう。相手の起き上がり攻撃にラッシュドッグで相打ちを狙うのも有効だが、成否は起き上がり方に左右される。

マシンガンドッグ発動後は、すぐに↓N+ABを出したり、ダッシュして投げ技を狙おう。

開始直後より少し近い間合いでオーバーヘッドキックを出せば、裏まわり（ガード不能）で当たることも覚えておこう。連続技を↓N+Aで止めて（ダウンしない）、着地に重ねるのもたまには有効だ。

いくべし。

修羅なら、遠距離からマシンガンドッグを出したあと、すぐにダッシュして突き放しを狙う戦法が有効。ユガは、マシンガンドッグに対してガードでかたまるのだ。



Mドッグ→突き放しで楽勝。木偶にはMドッグ→↓N+ABだ

羅刹

プラズマファクト発動後は、斬り系通常技や↖+Bのダメージが増加する。空中連続技の締めを立ちBにして、キャンセルで発動するとおもしろいかも。手堅く闘うなら使わない方がいいんだけど。



雷属性サマーは、ヒット後決めポーズがあるぞ（キャンセル可能）



立ちAが使える！ どんな距離でも問題なく闘えるのだ

橘　右京

攻略／修羅騎士　鷹

コンビネーションと連続技

A・A。連続ヒットするが、立ちAで止めて再度立ちAを出していくという使い方が強力。無理にコンビネーションとして使う必要はナシ。

➡+A・B・B。前方に鞘を突き出し、その後上・中の斬りを繰り出す。普段の使い道としては、➡+Aのみを相手の出鼻をくじくために使用する。カウンターヒットすると相手はよろめくので、↘↘+Bや↗+Bで追撃することが可能なのだ。相打ちでも位置が近ければ立ちBで追い打ちすることができるぞ。また➡+Aからは、⬇+Bで下段の斬り攻撃を出すことができる。➡+Aがガードされた時にたまに出してみてもいい。

↘+B・B。中段の柄打ちから斬り攻撃を繰り出す。最初の柄打ちは前進しながら出すので多少離れていてもヒットさせることができる。連続ヒットもするので使う価値はあるが、2段目をガードされると手痛い一発をもらうことになるのね。

連続技

●「共通」…CD→↗+B×数発→立ちB→キャンセル各種必殺技

発動時のよろけ技（光から斬り）を利用した連続技。立ちBからつなぐことのできる必殺技は、ささめゆき、朧刀、飛燕十刃。注意点は、S・C・Sを発動したあと。CD・B（2斬目）と出し、それを即座にCでキャンセルするのだ（重要）。するとS・C・Sが停止し、通常の↗+Bへ移行することができる。S・C・Sが発動したままだと↗+B↓↗+Bとつなぐことができないぞ。多少難しいが練習してモノにする価値はある。

↗+Bは、入れすぎても強制ぶっとびになるので、途中から当たらなくなるぞ。体力ゲージの3分の2程度を目安にするといい。難しいと思う方は、CD↓少し待ってB↓キャンセル必殺技につないでいこう。突き放しからはダイレクトに↗+Bを決めることができる。そのあとは入れ続けるか、↘↘+Bから空中連続技に切り換えるかにしよう。

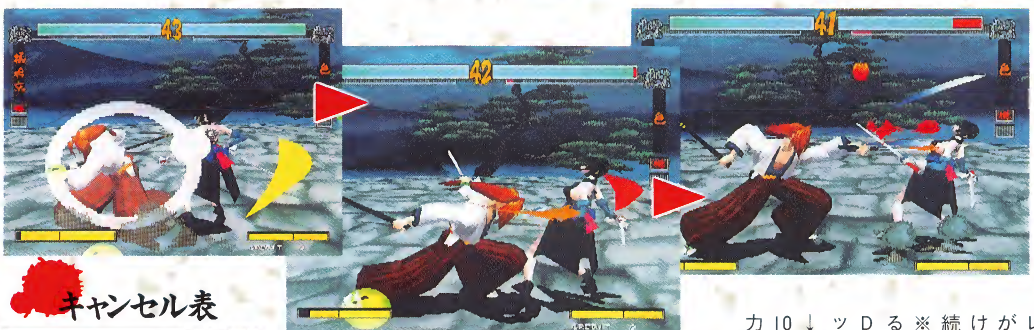
※この連続技に応用を効かせると、CD↓CD↓CD↓CD↓CD（CDの段数は合計で8ヒット）↓↗+B×2↓立ちB↓キャンセル飛燕十刃。夢の10段を越えるので、相手の体力が満タンでも…あひ。

●「共通」…↘↘+B↓（立ちA・↗+B）×数セット

空中連続技の一つ。立ちA・↗+Bを繰り返し入れても芸がないので、数セット決めたあとは立ちA↓ツバメ返し（昇り）などに代えるといい。

一閃と飛燕十刃も組みこむことができるが、飛燕十刃の場合は全段ヒットしないので、狙う必要はあまりない。

この連続技もゲージの1本近く減らしてしまうと、強制ぶっとびになるので注意。



安定はささめゆき。怒りMAX時は段数稼ぎから飛燕十刃で…

S・C・Sの初段は近いと2ヒットするうえ、相手はよろめく

少し待ってBを押せば2斬目の技ではなく、キャンセルのきく立ちBが出る

技コマンド表

修羅	
●必殺技	
秘剣　ささめゆき★○	⬇↙⬅+A
非剣　ささめゆき	⬇↙⬅+D
秘剣　ツバメ返し	空中で⬇↘➡+B
秘剣　朧刀○	⬇↘➡+B
秘剣　天霜の構え	➡↘⬇↙⬅+C
秘剣　天つ風○	➡↘⬇↙⬅+A
秘剣　霜風○	➡↘⬇↙⬅+B
●秘奥義	
飛燕十刃	怒りMAX時⬅➡↘⬇+AB

羅刹	
●必殺技	
秘剣　ささめゆき★○	⬇↙⬅+A
非剣　ささめゆき	⬇↙⬅+D
秘剣　ツバメ返し	空中で⬇↘➡+B
雲雀○	⬇↙⬅+B
巻雲　甲ノ型	⬅+BC
巻雲　丙ノ型	⬇+BC
夢想真波○	⬅⬇↙+A
●秘奥義	
飛燕十刃	怒りMAX時⬅➡↘⬇+AB

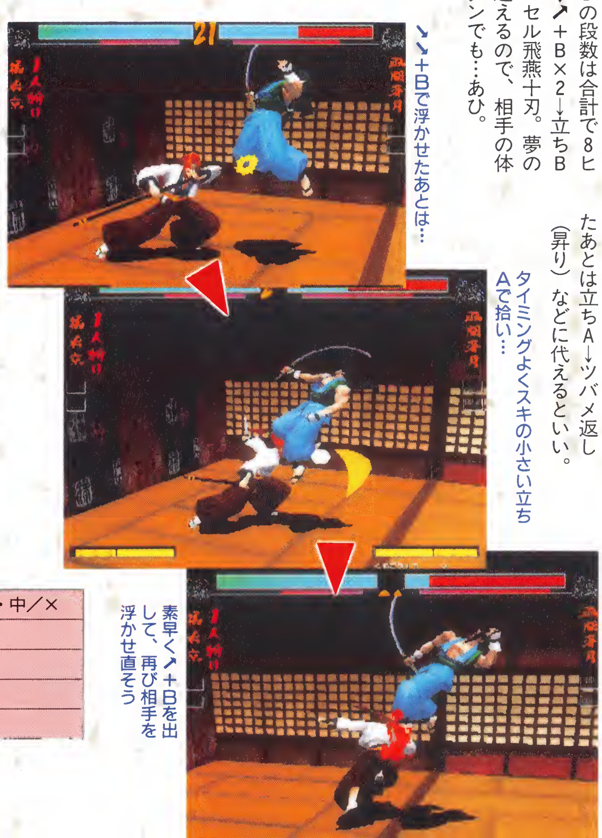
※本文中及び、表中の『⬇N』のコマンドは、レバーを下にいれたあとニュートラルに戻してからボタンを押すものです。

キャンセル表

立ちA	上／×
➡+A	上／×
立ちB	上／○
➡➡+B	上／×
➡+B	上／×
⬅+B	上／×
立ちAB	上／×
しゃがみB	下／×
しゃがみ(↙or⬇)A	下／×
↙or↘+AB	下／×
↘↘+B	中／×
↘+A	中／×
↘+B	中／×
しゃがみ(↘)A	中／×
しゃがみAB	中／×
ジャンプA	中／×
ジャンプB	中／×
ジャンプAB	中／×
↗+B	中／×

コンビネーション

➡A・B・B	上／×・上／×・中／×
➡A・⬇+B	上／×・下／×
➡+B・B	上／×・中／×
A・A	上／×・上／×
↘+B・B	中／×・上／×



↘↘+Bで浮かせたあとは…

タイミングよくスキの小さい立ちAで拾い…

素早く↗+Bを出して、再び相手を浮かせ直そう

対人戦攻略

基本戦法

右京は通常技の振りが早く、リーチの長い技も揃っているので、正直どの位置でも闘っていくことができるのだ。

その中でも立ちAが発生が早く、スキも小さくて、おまけに小技なのにリーチもそこそこ長い。普段はこの技を使って牽制しよう（極力先端を当てるように）。


立ちAは右京の主戦力になる技。牽制に最適なのだ

立ちAを使っての攻め方は、①コンビネーションにならないよう、相手方向にレバーを入れながら立ちAでゴリ押ししていく。②立ちAを1～2発→リーチの長い立ちBなどにつないでいく、など。どちらも右京の主力といっても過言ではないので、使用頻度はかなり高い。

①はゴリ押しするといっても、前進するぶん立ちAから立ちAの間に隙間が生じてしまうので、割りこまれてしまう可能性もある。この場合は割りこみ防止の②や、相手が直後に何をしてくるか様子を見るためにバックステップで間合いを離してみるといい。


→＋A。カウンターヒットすれば、立ちBや↗＋Bなどを決めることができる

もちろん大振りの技を出してくるようなら、ステップ移動（↘or↙＋D）で相手の側面にまわって攻撃を持続しよう。

立ちAがヒットした場合の選択肢としては、ダッシュで相手の懐へ入り、突き放しや中段のS・C・S（CD・B→C）から連続技を狙おう。

近づいてからは、再度立ちAで押していくのもいいだろう。この場合は間合いが離れるまで中、下段とガード段を揺さぶるのもおもしろい。

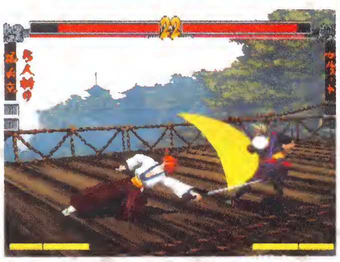
②は、最速でA・A・Bとつないでいくといい。へたに割りこんでこようとしても、逆につぶすことができる。また、最後がスキも小さくキャンセルもきく、立ちBというのがポイントだ。①と織り混ぜて使うと効果アリ。

中間距離では、→→＋Bやしゃがみ A Bが出が早く、リーチも長くて使いやすい。→→＋Bは突進技なのだが、ガードされても反撃を受けないうえ、空振りしても攻撃判定がかなりの時間残っているので、近づこうとする相手にヒットさせることができる。また、相手が立ち斬りなどで反撃しようとしても、鍔競り合いになることが多いのだ。連打の準備をしておこう。


→→＋B。スカったと思いきや…

前進してきた相手にヒット。かなりの時間、攻撃判定が残ってるのだ

しゃがみABは、リーチが長い他、カウンターヒットさせた場合は相手を浮かせることができるという利点を持つ。カウンターで浮いた相手には、再度しゃがみABや立ちAなどで拾うことができるのだ。とにかく何の技でも構わないので追い打ちするようにしたいところ。


しゃがみAB。この技もリーチが長くて出が早い。使いやすいぞ

連続技などを決めてダウンを奪った時は、相手が起き上がり攻撃を出してくると読んで、ジャンプから起き上がり攻撃の硬直を狙ってツバメ返しやリーチの長いジャンプBなどを出してみるのもいいぞ。

ジャンプ攻撃に対しての対処法は、ジャンプBが出が早いので、昇りで出せば対空として活用することができる。

また、ステップ移動で回避してから立ちAで攻めこむこともできるので覚えておこう。

修羅

中間距離では、天つ風と霜風を使っての奇襲兼2択が可能。スキが結構あるので〝使いまくれ〟とはいわないが、適度に使っていくくらいなら構わない。また、この2つの技を相手に意識させることができたなら、天霜の構えからダッシュで近づき、突き放しやS・C・Sなどで2択に迫ってみるのもおもしろい。


修羅の天霜の構え。この技からは…

ダッシュから2択をしかけていこう

羅刹

接近戦では相手のクセを読んで、いなし技である巻雲を狙ってみてもいいだろう。相手の技を取ったなら、立ちBキャンセル必殺技や、↗＋Bからの連続技を決めることができるので覚えておこう。


羅刹の巻雲。成功したあとは連続技タイムのはじまりっす

対ユガCPU戦攻略

キツイと思われがちなユガ戦だが、実は超簡単に倒せる方法が存在するので、紹介していこう。

とりあえずは立ちAの届く範囲まで歩いて近づくこと。そして対人戦で紹介したように、レバーを相手のいる方へ入れっぱなしにして立ちAをタイミングよく出し続けていくだけでOK楽勝なのだ。

注意すべき点は、A・Aのコンビネーションにならないようにすること。コンビネーションにしてしまうと、スキが生じてしまうため、割りこまれてしまう可能性があるのだ。

くれぐれもコンビネーションにならないようにね。



レバーは前に入れっぱなしで、ポンポンとAを押すだけでOK



得意は接近戦！爆炎龍or当て身を起点に大ダメージを狙おう

服部半蔵

攻略／モリスケ

連続技

●「共通」…A・A・A→キャンセル各種必殺技

安定連続技。修羅は爆炎微塵隠れ、爆炎陣、乱れ烈風手裏剣、羅刹は烈風手裏剣につなげるといい。ちなみに爆炎陣は設置した爆弾をレバガチャで解除されることが発覚したので、知っている相手にはダメージを与えられないぞ。

●「共通」…突き放し↓→+AB

突き放し後、ダッシュで間合いをつめてから→+ABを出せば、相手の硬直中にヒットする。ただしタイミングはかなりシビアで、Bに化けやすいため決めにくい。安定するなら↘+B・↓+ABのコンビネーションを決めておこう。

●「共通」…→+AB↓立ちA↓立ちAB↓↓N+A↓立ちAB…

浮かせてからの連続技。立ちABをヒットさせたらダッシュで接近し、バウンド中の相手に↓N+Aを当てるとなぜか相手は浮き直すので、そこに再度立ちABを決めることができるのだ。タイミングが完璧なら、かなりの回数を繰り返すことは可能だが、かなりのいやがらせなので一セットで止めておきましょう。

ちなみに↓N+Aはコマンド上入力しにくいが、↓↓+Aと入力すれば出しやすいぞ。ただし羅刹は↓↓+Aで静音が出てしまうので、この入力法は修羅でしか使えません。

浮かせたら立ちAを挟んで立ちAB。相手はダウンするが…





↓N+Aを当てると相手はなぜか再び浮く。そこで…

もう一度立ちABを決めましょう。立ちBでもいいよん



コンビネーション&連続技

A・A・A・Aは3発目まで連続ヒットする上上中中のコンビネーション。4発目はガードされると反撃を受けるが、ガード中の相手が暴れているようならカウンターでヒットするので、バクチではあるが出してもいい。3発目はキャンセルできるので、必殺技につなぐことができるぞ。

↓N+A・A・Bは下段のローキックからはじまるコンビネーション。ローキックが当たれば最後まで連続ヒットするのだが、ローキックのリーチが短めなので狙いどころは少ない。

↘+B・↓+ABは、中段から下段へのコンビネーション。特筆すべきはそのダメージ量で、体力ゲージの3分の2程度を奪うことが可能だ。しっかり連続ヒットするので、↘+Bの先端が当たるほどの間合いで狙ってみよう。



↘+Bはそこそこリーチのある中段技。ここから…



下段技が派生する。連続ヒットするうえ威力も非常に高いゾ

技コマンド表

修羅

●必殺技

烈風手裏剣△	↓↘→+A(空中でも可)
忍法　影分身	→←↙↓↘→+AorB
忍法　爆炎龍★	↓↙←+A
忍法　空蝉　天舞	→↘↓↙←+A
忍法　空蝉　地斬	→↘↓↙←+B
忍法　爆炎微塵隠れ○	→↓↘+B
忍法　爆炎陣○	↓↙←+C
忍法　影舞	↓↓+BC

●秘奥義

乱れ烈風手裏剣	怒りMAX時↓↘→+AB

羅刹

●必殺技

烈風手裏剣★△	↓↘→+A(空中でも可)
忍法　影分身	→←↙↓↘→+AorB
忍法　静音	↓↓+A
忍法　猿舞	←↓↙+AorBorCorD
忍法　蜘蛛走り	↘↘
忍法　爆韻	ダメージ中にBC
もず落とし△	・→↓↘+C（上段当て身後のみ相手側Aで投げ抜け可） ・旋中にA・C・B・D・AB・CD・ABCD（相手側Dで投げ抜け可）
上段当て身○	←+BC
中段当て身○	↙+BC
下段当て身○	↓+BC
輦	下段当て身成功後自動発生
骸	輦中にBC・A・D
旋	骸中にABC・B・BCD・C
罰	←↙↓↘→+C（相手側Bで投げ抜け可）
朧	罰中にB・C・BC（相手側Aで投げ抜け可）
戒	朧中にA・C・B・D・BC
麟	・相手がしゃがんでいる時に↓+C ・罰中にA・B・C・D（相手側Bで投げ抜け可）
断	麟中にAD・BC・ABCD
雷	→↘↓↙←+C（相手側Cで投げ抜け可）
冥	・相手のダウン中に↘+C（相手側Aで投げ抜け可） ・雷中にD・C・B・A（相手側Cで投げ抜け可）
業	冥中にABCD・CD・AB
獄	・相手のダウン中に↙+C（相手側Bで投げ抜け可） ・雷中にAB・CD・BC（相手側Dで投げ抜け可）
砕	←+C（相手側Dで投げ抜け可）
雹	相手がしゃがんでいる時に↓↘→+C
胤	→→+C(ヒットすると発動)
霞	↗+C(ヒットすると発動)

●秘奥義

真　もず落とし	怒りMAX時→↓↘+AB

※本文中及び、表中の『↓N』のコマンドは、レバーを下にいれたあとニュートラルに戻してからボタンを押すものです。

キャンセル表

立ちA	上／○
立ちB	上／○
↘+A	中／×
↘+B	中／×
→+B	中／×
↗+B	中／×
立ちAB	中／×
→+AB	中／×
しゃがみA	下／×
しゃがみB	下／×
しゃがみAB	下／×
↓N+A	下／×
↓N+B	下／×
立ちBC	G／×
ジャンプA	中／×
ジャンプB	中／×
ジャンプAB	中／×

コンビネーション

A・A・A・A	上／○・上／×・中／○・中／×
A・A・B	上／○・上／×・上／×
A・A・C	上／○・上／×・上／×
↓N+A・A・B	下／×・下／×・下／×
↓N+B・B	下／×・中／×
↘+B・↓+AB	中／×・下／×

対人戦攻略

基本戦法

近距離で牽制に使用する通常技は、リーチが長めで硬直時間が短いしゃがみAと、中段でカウンターヒットすればよろけさせることができる➡+A、キャンセルのかけられる立ちB、浮かせ技である➡+ABなど。この中でもっとも使うべき技はリスクの少ないしゃがみAで、この技をガードさせてから他の牽制技につなげていくといい。➡+Aがカウンターヒットしてつぶれたところには、➡+ABが入るので、見逃さないように（色のような小さいキャラには➡+ABが当たらないので立ちABに切り換えよう）。

A・A・Aのコンビネーションで適当に突っこむのも悪くないが、ステップ移動されると見当違いの方向へ突っこんでしまうので結構危険。座高の低いキャラには、しゃがまれると2発目のAが空振りしてしまうので、反撃を受けやすいぞ。



➡+Aがカウンターでヒットすると相手はつぶれます



そこに➡+ABを出せば確実にヒットするぞ。見逃すな！

修羅

攻めこむ起点は爆炎龍から。遠距離で爆炎龍を撃ち、炎を追いかけるようにダッシュして近距離戦へ持ちこもう。中間距離では有効な通常技がないので、とにかく接近すること。接近できたら牽制技を出すのだが、修羅では爆炎微塵隠れを牽制に使ってみよう。攻撃発生が早く、爆発後は完全な無敵状態になるので、相手が攻めこんできそうなところに出しておいたり、起き上がり攻撃を早めの爆炎微塵隠れで回避して反撃、なんてことも可能なのだ。爆発部分は判定が強いので、早めに出せば対空技としても使用できる。

遠距離から爆炎龍を撃つとどうしても跳びこまれやすいが、そこを爆炎微塵隠れで迎撃する、跳ばせて落とす的な戦法も狙えるぞ。怒りMAX時は爆炎龍が多段ヒットするので、ガードさせれば投げと中段で2択を迫ることができる。これをいやがって跳びこんでくる相手は多いので、そこに爆炎微塵隠れを合わせるといい。爆炎龍がヒットした場合は、ダッシュで接近してから⬇N+Aで拾って、空中連続技を狙おう。拾うタイミングはシビアだが、毎回狙っていくといい。



必殺跳ば落とし。微妙に2Dっぽくて楽しげですな



爆炎龍がヒットした時はチャンス。素早く接近して…



⬇N+Aを出せば、またもや浮かせることができるぞ

羅刹

修羅同様、中間距離はキツいが、羅刹は当て身技を持っているので、牽制技をバラまく覇王丸や右京を相手にする時はそれほどキツくはない。当て身してやれば相手の手数も減るハズなので、そこをダッシュで接近して近距離戦へ持ちこもう。

接近できたら、しゃがみAをバラまきつつ➡+Aのカウンターヒットを狙うわけだが、羅刹で➡+Aがカウンターヒットした時は、➡+ABで浮かせるのではなく下段投げを狙おう。下段投げからの連続投げは、最後まで決めれば体力ゲージ一本以上を奪うほど威力が高いので、中段技を狙うよりは下段投げを狙った方が効果が高いのだ。しかも下段投げは1段目以外投げ抜けされないので、まず返されないと思っていい。



当て身重要。通常技をバラまくタイプの相手には必須だよ



連続技を食らいそうになったらBCで自爆。反応するべし

この他、一瞬姿を消す静音も頼れる技。起き上がり攻撃を静音で回避してから投げを狙ったり、反撃を誘って当て身を出しておくなど、有効な使い方はいろいろ。硬直時間は皆無なので、反撃を受ける心配をしなくていいのだ。怒り烈風手裏剣も強いままだが、遠距離で出しても回避されやすいので、防御キャンセルで出していやがらせするべし。

ガーキャン怒り烈風手裏剣は超強力。怒ったら狙おう



対CPU戦 ユガ攻略

ユガははっきりいって楽勝ですじゃ。立ちAが届く間合いまで接近できれば、レバーをユガのいる方向に入れたまま、タイミングよく立ちAをポンポンと出し続けるだけで勝ててしまうのだ。

接近するには、跳びこんでしまうのがてっとり早い。ジャンプBを打点高めに出して跳びこみ、着地で立ちAを出せばパターンに持ちこめるぞ。そう迎撃されることもあるが、その場合は移動起き上がりでユガに近づけば一気に接近することができるので問題なし。これで1、2本目どちらのユガにも勝つことができるぞ。

羅刹の連続投げも投げ抜けしてこないので有効だぞ。



なんか立ちAだけで勝てるよ。ビシビシ当てるのじゃ



立ちパンチを中心に闘い 修羅は投げ技 羅刹は逆瀧を狙おう

柳生磐馬

攻略／ジェイケイ

コンビネーション＆連続技

A始動のコンビネーションでは、A・Aが使いやすい。1発目の出が早く2発目も連続ヒットするうえ、キャンセル必殺技につなげられるのだ。スキが小さめなのも利点（ガードされると若干不利だが）。

↘+A・→+ABは、1発目がカウンターヒットすると相手がつぶれ、すぐに←→+ABを出せば連続ヒットして浮かすことができる。つぶした時は2発目も連続ヒットするのだが（浮く）、ナコルル、リムルル、色のつぶれ状態には空振りしてしまうので注意。

↓N+B・B・Bは、ダウン中の相手に3発すべてヒットさせられる。笑えるので狙ってみるのもいいだろう。

連続技

●「修羅」…A・A↓キャンセル持ち上げ～放り捨て↓頭蓋落砕

キャンセルのタイミングが早すぎると投げられないことがあるので注意。しゃがみ状態の相手には、A・A↓キャンセル頭蓋落砕だ（キャンセルなしでもつながる）。

頭蓋落砕は、コマンド投げでダウンさせた相手（起き上がる直前に頭を上げた状態）に決めることが可能。持ち上げ～放り捨て、大外刈り、山嵐からは全キャラに決まるぞ。

ちなみに、持ち上げ～放り捨てで壁際に投げたあとは、Aで拾って空中連続技を決めることもできる（羅刹も可）。

●「共通」…←→+AB↓(立ちA↓A・A)×2

立ちAは、1セット目はその場で、2セット目は少しだけ前に歩いてから出そう。A・Aは、1&2セット目ともにステップインしてから。壁際なら、強制ぶっとび発生まで繰り返し決められる。



タイミングよく↘+Cで頭蓋落砕を決めてやろう

持ち上げ～放り捨て後は、→+Dを入力し続けてダッシュし…

●「羅刹」…A・A↓キャンセル逆瀧↓↓N+A↓キャンセル逆瀧

最初のキャンセルは最速で。↓N+Aは、前に歩いて相手が地面に叩きつけられたのを確認したあとに出そう。バウンド中にヒットして相手が浮き直し、次の逆瀧も連続ヒットするぞ。

逆瀧ヒット後は、地面でバウンドした相手に通常と同じ食らい判定があるので、↓N+A以外の技を当てることも可能。逆瀧後すぐに卍圧破を出してためておき、相手が落下したあと少し待ってから発射すればヒットさせられるぞ。

また、ダッシュで落下地点のすぐそばまで接近して、バウンド中にしゃがみAを当てたあと、ステップインからの立ちAで拾って空中連続技につなぐことも可能だ。



逆瀧を決めたら、前に歩いて相手が落ちてくるのを待ち構え…

↓N+A（↙+Aや↓↓+AでもOK）で拾おう。天通よりも簡単だぞ

●「羅刹」←→+AB↓立ちA↓→+B↓↓N+A↓キャンセル逆瀧

立ちAはその場で、→+Bはその場で一瞬待ってから出し、↓N+Aはステップインから出してバウンドを拾おう。前述の連続技と同じく、浮き直した相手に逆瀧が決まるぞ。

技コマンド表

修羅	
●必殺技	
鉄砕丸★	武器に玉が入っている時↓↘→+A
玉込め	武器に玉が入っていない時↓↘→+A
裏柳生流　歯止刀	←+BC
持ち上げ～放り捨て	→↓↘+C
持ち続け	持ち上げ時にC押しっぱなし
放り上げ○	↘↘+C
大外刈り	→+C
巴投げ	↙+C
山嵐	←↙↓↘→+C
裏柳生流　投殺　四肢破壊固め	放り上げ中←↙↓↘→+C
裏柳生流　投殺　粉砕大落下	放り上げ中→↘↓↙←+C
裏柳生流　腕打遠心投	→→+C
裏柳生流　頭蓋落砕○	相手がしゃがんでいる時に↘+C
●秘奥義	
鉄砕連轟丸	怒りMAX時↓↘→+AB
羅刹	
●必殺技	
鉄砕丸★	武器に玉が入っている時↓↘→+A
玉込め	武器に玉が入っていない時↓↘→+A
裏柳生流　歯止刀	←+BC
持ち上げ～放り捨て	→↓↘+C
持ち続け	持ち上げ時にC押しっぱなし
裏柳生流　震嶽	→→+B
裏柳生流　卍圧破	←↙↓↘→+B
裏柳生流　逆瀧○	↘↘+B
裏柳生流　天通	逆瀧中→↓↘+Bでダッシュ、Bで停止・構え、HIT後さらに追い打ちA
裏柳生流　回転踊身乱舞連撃○	（構え）↓↙←+B （移動）構え中B押しっぱなし+→前移動or←後ろ移動or↑奥移動or↓手前移動orD止め （発動）構え中B放しで発動、発動ヒット後Aで上段、Bで中段（A、Bは連打可能）
●秘奥義	
風林火山	怒りMAX時↓↙←+AB

キャンセル表

立ちA	上／○
立ちB	上／○
←→+B	上／×
立ちAB	上／×
→+B	中／×
↘+AB	上G／×
←+A	上／×
←+AB	上／×
←→+AB	上／×
↓N+A	下／○
しゃがみA	下／×
しゃがみB	下／×
しゃがみAB	上／×
↘+A	中／○
↘+B	中／×
←+B	中／×
↙+B	中／×
→+AB	中／×
ジャンプA	中／×
ジャンプB	中／×
ジャンプAB	中／×
↓N+B	上／×
↓↓↓+AB	G／×

コンビネーション

A・A・B	上／○・上／○・上／○
A・A・→+B・A・B	上／○・上／○・上／×・上／×・上／×
A・A・←+B・A・B	上／○・上／○・中／×・上／×・上／×
AB・B	上／×・上／×
→+AB・→+AB	中／×・中／×
↓N+A・A・A	下／○・下／○・下／○
↓N+A・A・B	下／○・下／○・中／×
↓N+A・B・B	下／○・中／○・上／×
←+B・→+B・AB	中／×・上／×・中／×
←+A・B・A・B	上／×・上／×・上／×・上／×
←+A・→+AB	上／×・上／×
↘+A・→+AB	中／○・上／×
↓N+B・B・B	上／×・上／×・上／×

※本文中及び、表中の『↓N』のコマンドは、レバーを下にいれたあとニュートラルに戻してからボタンを押すものです。

対人戦攻略

基本戦法

接近戦に持ちこんで、立ちAとA・Aを中心に攻めるのが一つの戦法。接近手段はA・Aが手っ取り早いのだが、立ちAはリーチがあまり長くないので、斜め前（右向き時は↘、左向き時は↖）+Dから出すといった工夫もしよう。



A・Aがヒットすれば、キャンセル必殺技で大ダメージを与えられるぞ

単発で立ちAを出したあとは、A・Aや↘+Aでカウンターを狙うか、ダッシュしてS・C・S or 各種上段投げを使い分けて攻めるといい。

立ちAがカウンターヒットした時は、すぐにA・A+αを出せば連続技になる。ヒット確認ができるなら狙っていこう（ヒットしたらカウンターヒットだと思っても大丈夫）。

↘+Aは、たまに↘+A・→ABを混ぜると手を出してきた相手にヒットさせられる。

S・C・Sは、CD↓少しだけ待ってB↓直後にCと入力して、出の早い中段技である発動時の光だけを利用する。

ヒットすると相手はよろけるので、すぐに←→+ABで浮かせて連続技を決めよう。

↘+A・→ABをガードされたら、斜め前+Dで相手の反撃をかわしたあと、↘+A、S・C・S、突き放し（修羅なら放り上げや山嵐）などを狙うといい。この斜め前+Dからの連係はなかなか強力なので、中間距離からいきなり狙ったり、A・Aのあとなどに狙ったりするのも有効だ。ただし、ステップ移動やS・C・Sはスタミナの消耗が激しいので注意。



↘+A・→+ABの2発目は、←→+ABと違ってスキが小さめ

移動後は至近距離（右向き時は裏にまわることも）。丸が真価を発揮するぞ

すぐに斜め前+Dで移動すれば、大抵の技は避けられる

突き放しからの追撃は、以下の連続技がオススメ。修羅…←+B↓山嵐↓頭蓋落砕。羅刹…←+B↓持ち上げ～放り捨て↓ステップインして↓N+A↓キャンセル逆瀧（場合により+α）。フィールド端が近い…←+B↓持ち上げ～放り捨て（場外に落とすか立ちAで拾って空中連続技）。



持ち上げ～放り捨てからの追い打ちは羅刹でも可能



急いでステップインから↓N+Aを出せば、バウンド中に当たるのだ

中間距離から、修羅は→→+B、羅刹は→+Bで1発大ダメージを狙ってもいい。カウンターヒットすれば、前者は相手が崩れるので、←→+ABで浮かせて連続技を決めることが可能。後者は相手が転がるので、ダッシュして→+B（2Pは↓N+A↓キャンセル逆瀧）を決められる。遠距離で狙えるのは←+Bでの奇襲ぐらい。カウンターヒット時は←→+ABが入るぞ。ガードされた時は、斜め前+Dからの連係、斜め後ろ+Dで逃げ、しゃがみガードなどが有効。←+B・Bまで出しておき、2発目がヒットしたら3発目を出す、ってのもたまに混ぜるといい。



カウンターヒットすれば、連続技でゲージ1本弱は奪えるぞ

小柄なキャラには、しゃがみAでこちらの立ちAをつぶされやすいので、接近戦が闘いにくくなってしまう。↘+A、S・C・S、斜め前+Dを駆使して頑張るか、中間～遠距離からの一発に賭けよう。

修羅

コマンド投げ技からの頭蓋落砕は、必ずマスターしておこう。

大外刈り後は↘+C連打でOK、持ち上げ～放り捨て後はすぐにダッシュして、山嵐後は前に歩いてから、相手が頭を上げたら↘+Cだ。

接近戦でしゃがみAばかり使う相手には、先読みして頭蓋落砕を狙うのも手。起き上がり攻撃（下段）にガードキャンセル頭蓋落砕を合わせるのもおもしろいぞ。

羅刹

狙うは逆瀧。2Pなら、↓N+A、↓N+A・B、↘+Aなどをキャンセルして出してもつながるので（1Pだとガードされる）、近～中間距離での連係に混ぜるといい。

また、A・A・B↓キャンセル逆瀧もたまには有効。Bをガードしたあと、反撃しようとした相手にヒットするぞ。

対CPU戦 ユガ攻略

修羅は、A・A↓キャンセル持ち上げ～放り捨てだけで勝てる。頭蓋頭砕まで決めたあと、起き上がりにA・Aを重ねて繰り返せばOKだ。

羅刹は、A・A・B↓キャンセル震嶽が有効。Bボタンを押しっ放しにして、最高威力の震嶽をお見舞いしてやろう。ヒット後はダッシュで接近して、起き上がりにA・A・Bを重ねればバッチリ。

パターンに持ちこむには、開始直後にコンビネーションを出すといい。当てられなかったら、前方ジャンプB↓コンビネーションを狙おう。迎撃されても、前転起き上がりで近づいて直後にコンビネーションを出せば、パターンに持ちこめることが多いぞ。



MAXまでためた震嶽を決めたくなったら、木偶&ユガと闘おう



攻めの基本はヒット&アウェイ忘れないでね…

色

攻略／蒼炎闘士ゆーち

コンビネーション&連続技

A・A・Bはすべて上段だが、Bは2段技で1発目、2発目どちらもキャンセルがきくので、ヒット、ガード関係なしに常に必殺技でキャンセルしていこう。➡+AやA・Aのコンビネーションと併用して使っていくと効果的ね。

A・B・⬆+BのA・Bは初太刀のAがカウンターヒットしないと連続ヒットにならないうえに、上段×3のコンビネーションなので使いづらいかもしれないが、⬆+Bで相手を打ち上げたあと、追い打ちで天咆輪・陽or沙喇or秘奥義を決めることができるのはおいしい。さらに簡単にいくなら↖+Bでもいいぞ。出は早く、ガードされた時はA・Bで止めればスキも小さいので、怒りゲージがたまっている際に相手のスキのある技をガードできたら、カウンター狙いの反撃技として使っていくといいだろう。

➡➡+A・Bは出が早く、ガードされてもスキが小さいうえに中段→中段のコンビネーションなので、非常に使いやすい。直線的な動きのためステップ移動で避けられやすいが、色のコンビネーションの中では使用頻度の高い技。Bのあとはそのままコンビネーションの↖+Bで中段を狙ったり、後述するコンビネーションで下段を狙うといった2択戦法を取るとよい。近距離時はしゃがみAやA・Aに混ぜて使い、中間距離時は➡+Aや↘+Bで間合いをつめつつ出していこう。

⬇N+B・➡+Bは下段→中段と連続ヒットする。主に近距離時や➡➡+A・B後に狙っていくといいだろう。➡+Bまで出すとスキがあるので乱発はできないが、使えるコンビネーションの一つだ。

連続技

●「共通」…立ちB→キャンセル各種必殺技or秘奥義

地上から狙う基本的な連続技。修羅は天咆輪・陽、羅刹は沙喇、無明（波羅夷）、色咒が決まる。当然、修羅・羅刹ともに秘奥義を決めることも可能なので、スキあらば狙っていこう。

●「共通」…立ちAB→立ちA→➡+A→➡➡+A・B→↖+B or 天咆輪・陽 or 沙喇

共通の空中連続技。➡➡+Aのタイミングが難しいだけで、他は問題ないだろう。↖+Bならどの位置からでも問題なく決めることができ、場外転落も狙えるぞ。天咆輪・陽、沙喇は画面端の近くでないと決まらないので注意。

●「修羅」…立ちAB→立ちA→立ちB→キャンセル天魔波旬

立ちABで打ち上げたあとは、レバーを前に入れっぱなしにしてちょっと前に進もう。初段の立ちAは空中の相手を引きつけてから決めないと、進行方向とは逆側の方に跳んでしまうので注意しよう。

立ちB→キャンセル天魔波旬のキャンセルはかなり早いので、ちょっとでも遅いと連続ヒットしないぞ。実際、体でタイミングをつかんで欲しい。また、天魔波旬にこだわらないなら、羅刹同様立ちBを➡+Aに変えて天咆輪・陽を狙っていってもいい。

●「羅刹」…立ちAB→立ちA→➡+A→涅槃→沙喇→双鷲

秘奥義を絡めた、簡単で威力のある連続技。色が画面左側から涅槃をヒットさせれば、追い打ちの沙喇は右側（⬅⬇↙+B）から決めるようになるので、覚えておこう。

また、➡+A以降の追い打ちを天咆輪・陽、沙喇、↖+Bとお手軽にいってもよい。基本的な空中連続技なので、マスターしておこうぜ。

●「羅刹」…無明→転法輪→ダッシュ→立ちA→➡+A→➡➡+A・B→↖+B or 沙喇

無明からの追い打ち連続技。無明は、単発でも立ちBキャンセルからの連続技でもどちらでもいいぞ。転法輪を決めたあとは➡+Dで少しダッシュし、立ちAから空中連続技につなげよう。



キャンセル天魔波旬！ 涅槃は➡+A後にノーキャンセルで出そう。パラダイス♡

浮かせたらタイミングよく立ちA→立ちB（羅刹は立ちA→➡+A）…

技コマンド表

修羅	
●必殺技	
露祓（つゆはらい）	⬇↘➡+A（Cで緊急停止可能、Aで緊急停止斬り）
雫狩（しずがり）	・露祓中にB ・緊急停止斬り中にB
天咆輪・陽（てんほうりん・よう）★○	➡⬇↘+B
天咆輪・陰（てんほうりん・いん）	天咆輪・陽中に⬅+B
首刀（くびだち）○	⬅+C
黄泉落とし（よみおとし）○	➡⬇↘+C
奈落落とし（ならくおとし）	黄泉落とし中に⬅➡+B
影践（かげよみ）	奈落落とし中にAB
空華・阿（くうげ・あ）	↗+A
空華・吽（くうげ・うん）◉	↖+A
蓮華舞（れんげまい）	⬇↘➡+C
結跏趺座（けっかふざ）（肩に乗っている状態）	
昇華（しょうか）	結跏趺坐中にA
散華（さんげ）	結跏趺坐中にB
八葉（はちよう）	結跏趺坐中にレバー（8方向対応）
●秘奥義	
天魔波旬（てんまはじゅん）	怒りMAX時➡⬇↘+AB

羅刹	
●必殺技	
沙喇（きら）★○	➡⬇↘+B
双鷲（そうじゅ）	沙喇中に⬅+B
刹那（せつな）	⬇↙⬅+AorBorCorDorACorBCorADorBD
無憂華（むゆうか）○	⬅⬇↙+C
無明（むみょう）	➡⬇↘+C
波羅夷（はらい）○	➡⬇↘+C（体力が少ない時に無明が変化）
転法輪（てんぽうりん）	⬇↘➡+A
色咒（しきしゅ）	⬇↘➡+C
空華・阿（くうげ・あ）	↗+A
空華・吽（くうげ・うん）	↖+A
無常（むじょう）	⬅⬇↙+A
●秘奥義	
涅槃（ねはん）	怒りMAX時➡⬇↘+AB

キャンセル表

立ちA	上／×
立ちB	上／○
➡+A	上／×
➡+B	上/×・上/○
立ちAB	上／×
↘+AB	上／×
↙+AB	上／×
↘+A	中／×
↘+B	中／×
➡➡+B	上/×・中/×
⬅+B	中／×
↘↘+B	中／×
➡➡+A	中／×
↙+B	中／×
↖+B	中／×
⬇N+B	下／×
しゃがみA	下／×
しゃがみB	下/×・下/×
しゃがみAB	上／×
背後状態でAB	上／×
背後状態でBC	中／×
背後状態でCD	下／×
立ちBC	G／×
ジャンプA	中／×
ジャンプB	中／×
ジャンプAB	中／×

コンビネーション

A・A・B	上／×・上／×・（上／○・上／○）
A・A・➡+B	上／×・上／×・上／×
A・B・⬆+B	上／×・上／×・上／×
A・A・↘+B・ヒット後⬅+B	上／×・上／×・下／×・組み技／×
➡➡+A・B・↖+B	中／×・中／×・中／×
➡➡+A・B・↘+B	中／×・中／×・下／×
↙+AB・B	上／×・上／×
↙+AB・↘+B	上／×・中／×
↙+AB・⬇N+B	上／×・下／×
↙+AB・↗+A	上／×・―／×
⬇N+B・➡+B	下／×・中／×
BCヒット後↖+B	G／×・中／×
しゃがみAB・➡+B	上／×・中／×（1段目が防御されると出ない）

※本文中及び、表中の『⬇N』のコマンドは、レバーを下にいれたあとニュートラルに戻してからボタンを押すものです。

侍魂 SAMURAI SPIRITS™

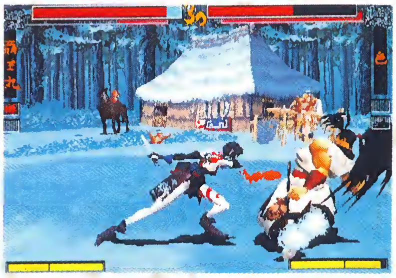
対人戦攻略

基本戦法

色は立ちAやしゃがみAの発生が遅いので、接近戦で相手を押しまくるのではなく、基本的に攻める時は攻める、下がる時は下がるの、ヒット&アウェイ戦法を取るといいだろう。間合いは、中間距離(開始直後くらい)をキープするのがよく、攻め切れないような場合は浮かし技(立ちABや←+B)を狙う時意外はむやみに近距離戦に持ちこまないようにしよう。

牽制や攻めこむ際に重宝する技は→+A。出が早く、前に進みつつ攻撃するので、使い勝手がいい。よって中間距離からは→+Aと頼りになる→→+A・Bのコンビネーションを主軸に攻めこむといい。

→+A後に出していきたい技は、一気にダメージを奪える浮かし技の←+BやAB、中段技の↘+B、↖+B。もちろん→~A+コンビネーション(→→+A・BやA・A・Bなど)も有効だ。時にはダッシュ地面転がし投げor突き放しを狙っていってもいいぞ。突き放し後は→→+A・Bが決まるぞ。これで相手に近づいたら↘+Aやしゃがみ Aを使い、コンビネーション(前述したものの他に↓N+B・→+B)につなげていこう。



頼りになる→→+A・B♡ 牽制の→+Aと併用して使いまくれー!



足元がお留守な相手には下段から入る↓N+B・→+Bでちゅ♡

跳びこみ攻撃は、ジャンプABが非常に頼りになる。少しくらい早出しでも攻撃判定が残っているので、地上攻撃につなぐことが可能だ。表にも裏にも攻撃判定があるので、→→+A・B↓ジャンプ(小ジャンプ)ABといった、裏まわりを狙う戦法が有効だぞ。

ダウンを奪い、相手の起き上がりに↘+ABを出してみるのもいい戦法。うまくいけば相手の起き上がり攻撃(引きつけて↘+ABを出すのが重要)をかわしてヒットさせることができるぞ。



裏まわりを狙えるジャンプAB。鋭さの中にも色気アリ♡

修羅

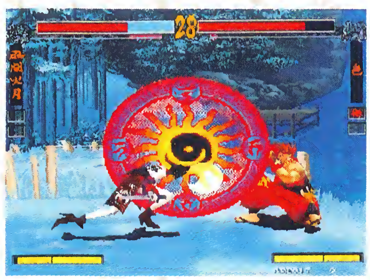
基本戦法の他に、立ちBや→+Bに修羅の主軸となる露祓をガンガンキャンセルして攻めこもう。露祓はガードされても反撃を受けにくいので、露祓を入力したらB・Aボタンを連射して停止斬り(下段)→雫狩(中段)と確実に出していこう。また、緊急停止も意外に有効なので、B(→+B)キャンセル露祓後に緊急停止をして中段技(↖+B、→→+A・Bなど)or下段技or各種投げ(首刀、黄泉落とし、突き放しなど)を狙ってみるのもいい感じだね。

近距離時は首刀が使いやすい。ステップ移動やコンビネーション→投げなどを多用する相手には狙ってみるといい。

また、立ちAB→立ちA↓→+A↓黄泉落とし+αもいい連係だぞ。→+Aからはタイミングを見計らって黄泉落としを出そう。相手の起き上がりに黄泉落としを重ねるのもいい戦法だね。黄泉落としだけでなく、基本戦法の跳びこみABを執拗に狙い、相手にこちらの跳びこみ攻撃をガードするよう意識させ、連華舞を狙ってみるのもいい戦法だぞ。

羅刹

転法輪の出しどころとしては、①遠・中間距離から単発で出し、→→+A・Bなどで攻めこむ。②ダウンを奪ったら相手の起き上がりに出す。③近距離からA・A・Bキャンセルで出す。④無明から連続技に組みこむ(連続技紹介参照)。以上の4点。



羅刹は転法輪で威嚇し、疾風の如く2択を仕かけるの…

①は牽制に近い戦法。転法輪自体に相手が当たってしまえばそれまでだが、本質は転法輪後の攻めにある。攻めこむには→→+A・B(遠目からでも近づける)、ダッシュ地面転がし投げor突き放し+α(立ちガードで様子を見ている相手に有効)、ダッシュ↘+B(ダッシュ突き放しなどを警戒している相手に有効)などが最適だろう。また、転法輪は意外と連発できるので、2~3発撃ったらステップ移動(相手には色が見えにくくなる)して攻めこむというのも有効な戦法だ。

②は相手の起き上がりに転法輪を重ねておき、起き上がったところに→→+A・Bや↓N+B・→+Bで2択(ダッシュ各種投げも有効)をしかけるもの。しかし、起き上がりの転法輪に防御キャンセルしてこちらの攻めをつぶしてくる相手も当然いるので、防御キャンセルを多用する相手には、転法輪(相手起き上がり)↓殺那↓→→+A・Bと防御キャンセル技を避けて攻撃する戦法を使うと有効だ。



防御キャンセル波羅夷or刹那も重要。出の早い沙喇なら安定♡

③は転法輪の他に無常、波羅夷、色兄を使い分けてキャンセルしていこう。また、刹那だが、この技は防御キャンセル対応なので、火月の不動撃連射(覚醒後)や半蔵の烈風手裏剣連射(怒MAX時)を多用する相手にはこの技で回避するといいだろう。

簡単でダメージもお得な立ちAB↓立ちA↓→+A↓涅槃↓沙喇↓双鷲の連続技で一発逆転を狙ってみるのもいい。もちろん、相手が崖っぷち側にいる時に立ちABが決まったら、空中連続技(立ちA↓→+A↓↖+B)で場外転落を狙ってもいいが、やはり見た目もいい涅槃を絡めた連続技を決め、派手にフィニッシュを飾ってもらいたい。当然、涅槃を決めたら、自分も悶えるのを忘れずに♡

対CPU戦 ユガ攻略

私のユガ様攻略は、修羅・羅刹ともに立ちAを当てていくだけ…。でも…とりあえずは近づいて…。近づいたらレバーはユガ様のいる方(進行方向)に入れっぱなしにして、立ちAを歩きながら出していけばいいわ…。あくまで単発の立ちAを続けて当てにいくものだから、ボタンを連射してコンビネーションA・Aが暴発しないようにね…。反撃されるわよ…。テンポよく出していくのよ…。注意して…。

また、羅刹なら間合いを離して、転法輪を出してみるのもいいわね…。ユガ様は転法輪を見ると、ガードに徹するの…。そこにダッシュ地面転がし投げor突き放し+αを決めるだけ…。嘘みたいに逝くわ…。簡単でしょ…。



焦るとコンビネーションになっちゃう…。クールにAを出すの…



牙神幻十郎

きば がみ げん じゅう ろう

攻略／DSP-たろりん

素早く攻めこんでS・C・Sからの連続技を狙おう

コンビネーション＆連続技

A・A。連続ヒットしないが、出が早いAからのコンビネーションなので、攻めこむのに使える。Aがカウンターヒットすれば連続ヒットする。

A・B。スキが大きく、いまいち使えない。

←+A・B・B。←+Aがカウンターヒットすればすべてつながるが、←+Aで止めて他の技に連係した方が強いので、使い道はない。

←+B・B。1発目は上段で、しゃがんでいる相手には当たらないが、2発目は中段でリーチが長い。わりとつぶされにくいのも特徴。しゃがみAなどから連係させて使うといいぞ。

→+B・B。出の遅いまわし蹴りから、中段の裏拳を出すコンビネーション。まわし蹴りをガードされると裏拳の前に出の早い技で割りこまれてしまう。

→+B・↓N+Bは下段だが、やはり割りこまれる。

→→+B・B。突進肘打ち→斬り上げの連続技だが、1段目・2段目ともにガード後に反撃を受ける。1段目をガードした相手が技を出そうとすると2段目がヒットするが。

→+AB・A・B。裏拳→裏拳→浮かせ技で、2段目がヒットした時のみ3段目が出せる。1段目がカウンターなら全段ヒットするが、ガードされると反撃を受けてしまう。こんなんばっか。



←+B・B。この蹴りはリーチも短く、上段判定なのだが…



2発目の蹴りは驚くほど伸びる。中段なのもいい感じだ

連続技

●「共通」…CD・B×3→CD・B×3→立ちB→キャンセル光翼刃（修羅）or百鬼殺（羅刹）or五光斬

S・C・Sを4段で止めると、よろけた相手に追撃が可能。スタミナと相談してもう一度S・C・Sを決めるかBを当てるか決めよう。

ちなみに、五光斬を当てるとダメージ補正のかかる段数を越えるため、とんでもないダメージを与えられる。キャラによってはヤバいことに…。

●「共通」…CD・B×3→←+A→突き放し→立ちB→キャンセル必殺技

←+Aをタイミングよく繰り返すと延々と入るが、投げにつなげる方がオシャレ。投げ抜けされるけどね。



密着状態でS・C・S発動。当てる機会は多いはずだ



S・C・S4斬止め。Bを素早く3回だけ押すのがポイント



よろけた相手はゆっくり倒れる。倒れる前にBが当たるので…



キャンセル必殺技。五光斬のダメージは笑うしかない

技コマンド表

修羅	
●必殺技	
光翼刃（こうよくじん）★○	→↓↘+B
桜華斬（おうかざん）	↓↙←+A
三連殺（さんれんさつ） 牙（きば）	↓↘→+B
三連殺 角（つの）	三連殺 牙中に↓↘→+B
三連殺 燐（りん）	三連殺 角中に↓↘→+B
雫刃（しずくじん）○	→↓↘+C
●秘奥義	
五光斬（ごこうざん）	怒りMAX時←→↘↓+AB
羅刹	
●必殺技	
百鬼殺（ひゃっきさつ）★	↓↙←→+B
紫暮（しぐれ）	←↓↙+A
引きずり回し（ひきずりまわし）○	↓↘→+C
弾き返し（はじきかえし） 上段（じょうだん）○	←+BC
弾き返し 中段（ちゅうだん）○	↙+BC
牙神突（がしんとつ）	←→+AB
●秘奥義	
五光斬（ごこうざん）	怒りMAX時←→↘↓+AB

キャンセル表

立ちA	上／×
立ちB	上／○
立ちAB	上／×
←+A	上／×
←+B	上／○
→+B	上／×
→→+B	上／×
↘+A	中／×
↘+B	中／×
↙+A	中／×
↙+B	中／×
→+AB	中／×
↘↘+B	中／×
しゃがみA	下／×
しゃがみB	下／×
しゃがみAB	中／×
ジャンプA	中／×
ジャンプB	中／×
ジャンプAB	中／×

コンビネーション

A・A	上／×・上／×
A・B	上／×・上／×
←+A・B・B	上／×・上／×・上／×
←+B・B	上／○・中／×
→+B・B	上／×・中／×
→+B・↓N+B	上／×・下／×
→→+B・B	上／×・上／×
→+AB・A・B	中／×・中／×・上／×

※本文中及び、表中の『↓N』のコマンドは、レバーを下にいれたあとニュートラルに戻してからボタンを押すものです。

侍魂 SAMURAI SPIRITS™

対人戦攻略

基本戦法

素早い攻撃で相手をかためつつ、S・C・Sでダメージを与えていくのが、今回の幻十郎の戦闘スタイルだ。

攻めこむ際に使うのは、立ちA（A・A）と←＋A。立ちAの方がリーチが長いので、中間距離からとりあえず接近したい時は立ちAを使い、接近してから相手をかためる時には←＋Aを使おう。



立ちAはリーチが長く出が早い。牽制兼攻めこみ技として使おう



←＋Aは相手をかためるのに使う。このあと投げや中段を狙おう

←＋Aを当てたあとは、ヒット、ガードに関わらず、こちらが圧倒的に優位。そのまま←＋Aで相手をかため続けてもいいし（最速のタイミングで出すと連続技になる）、相手が立ちガードしているようなら投げを狙ってもいい。下段のしゃがみAか中段の↘＋Aに連係してガードをゆさぶりにいくもよし。



密着間合いでの下段技はしゃがみA。ここからの連係も豊富



↘＋Aのチョップは中段。リーチは短いので接近戦で使うべし

しゃがみAを当てたあとは、間合いが微妙に離れてしまう。この間合いでは、←＋B・Bを出して相手の目の前に置いておくか、しゃがみBで足元を狙うといい。←＋B・Bは2発目が中段で、しかもリーチが長い。1発目が空振りしたところで相手が動こうとしても、2発目の蹴りが伸びてくるというすばらしい技なのだ。しゃがみBはリーチの長い下段技なので、中間距離でのいやがらせに最適。



多少離れた間合いでの下段は、しゃがみBがいい。長いぞ

相手に攻撃の優先権を取られた時や、中間距離で膠着した時は、とりあえずしゃがみAを出してみよう。幻十郎のしゃがみAはリーチが長い方なので、相手のしゃがみAと打ち合っても一方的に勝てることが多い。しゃがみAが当たってアドバンテージを得たら、一気に攻めこんでやろう。しゃがみAがガードされるとこちらが不利になるので、いったん様子を見て再びチャンスをうかがおう。

他に、中間距離で使っていく技には、↘↘＋B及び、↙＋Aの2つがある。どちらも中段で、ヒットすれば相手を浮かせることができる。↘↘＋Bは出かかりのモーションで相手の上段攻撃を避けることができるので、どんどん狙って構わないだろう。↙＋Aは相手がしゃがみガードしているとよろけ状態になるので、すかさずダッシュで近づいて攻めたてよう。

肝心のS・C・Sだが、A・Aで相手に密着した時、↘＋Dで近づいたあと、攻めこまれた時の割りこみ技として出す、といった狙い方がメイン。発動時の丸い光の判定の強さを活かし、相手の技をつぶすように当てていくのだ。ついでに中段判定である。S・C・Sが発動したら、先に紹介した連続技を叩きこんで、大ダメージを与えよう。



A・Aで相手に接近。反撃を誘ってCDでつぶしてやろう

修羅

修羅ならではの必殺技は、光翼刃と桜華斬。光翼刃は連続技と防御キャンセルに使う。A・Aをガードさせたあとに、バクチで出してもいいかも。桜華斬は適当にばらまいてもいいが、起き上がりに重ねておいて起き上がり攻撃をつぶすといった使い道もある。

羅刹

百鬼殺が強い。近〜中距離でとりあえず出し、ガードされたら弾き返し上段を出すか、垂直ジャンプするという戦法が有効だ。特に垂直ジャンプはオススメ。相手の反撃技を空振りさせつつ、上から襲いかかることができるのだ。



百鬼殺は連続技にも使えるし、攻めるための接近手段にもなる



ガードされていたら垂直ジャンプしよう。反撃をかわせるぞ

対CPU戦 ユガ攻略

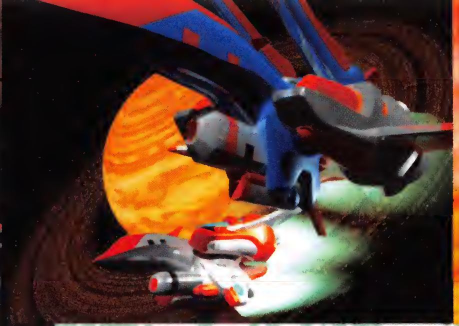
ボスキャラであるユガは、←＋Aを100万発繰り返すだけで勝つことができる。これはユガに限らず、このゲームのほぼすべてのCPUキャラに対していえるので、ぜひ覚えておいて欲しい。

ラウンド開始直後にいきなり←＋Aがユガに当たれば、そのままずっと繰り返していればいいのだが、うまく近寄れなかった場合や、途中で失敗して間合いが離れてしまった時は、いったん間合いを離して様子を見よう。そして、ユガが何かしらの技を出したら、それをガード（または空振り）させてから→＋Dで近づき、←＋Aを当てにいくとパターンに持ちこめる。



とりゃ、とりゃ、うせろ〜、じね〜。ひたすら連打すべし







ブレイジングスター

ブレイジングスター 続報！ 隠し機体、5号機大公開!!

ついに登場した『ブレイジングスター』。
もうみんなプレイしてみたかな？
実はこのゲームに隠しキャラが発見されたのだ！
今号はその新キャラの紹介、
アイテム&システム紹介、
そしてSTAGE 1の攻略法を伝授する!!

攻略／DSP-たろりん

夢工房

機種	発売日／価格
業務用MVS	発売中／48,000円
家庭用ROM	発売日未定／価格未定
家庭用CD	発売日未定／価格未定
SS	──／──
PS	──／──

346M
シューティング

5機目の機体大公開！ その名もDINO135

クセのある武器が魅力 技巧派に贈る好機体

今回紹介する新機体、DINO135に乗っているパイロットの名前は山崎直美。どこかで聞いた名前だ、と思った人は前作をやったことがある人かな？ 実はこのパイロット、なんと前作の主人公、山崎薫のお姉さんなのだ！

この機体は2月14日からゲーム画面に登場する。これはネオジオの筐体に組みこまれている時計機能を使ったもので、バレンタインデーのプレゼントっていうところかな。

この機体は、パワーアップアイテムを取ると懐かしの武器『イオ』が装備される。前作をプレイしていた人にはおなじみだね。

イオは機体の上と下につき、プレイヤーと一緒に弾を撃ってくれる他、敵の弾を防いだり、攻撃判定があったりととっても重宝するのだ。また、機体が進む方向と逆方向にイオの砲台が向くので、腕があれば360度どの方位にいる敵も自由に狙い撃ちできるようになるぞ。イオは機体が破壊されない限り無敵なので有効に使おう。

機体のスピードは並だが、広範囲の敵を攻撃できる武器を多数装備しているので、ザコ退治はラクラク。点稼ぎをするなら、チャージショットブレイクのスプレッド・スカッターがおススメ。

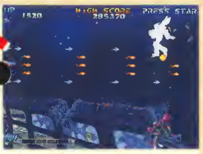
パイロットも綺麗なお姉さんだし、クセはあるが魅力的な機体。今までにこのゲームの中で気に入った機体がなかったのなら、この際山崎直美操るDINO135に乗り換えてみては？





DINO135
パイロット／山崎直美

ショット
ノーマルショット



前方に3WAYショットを撃つ。イオが装備されれば5WAYショットになる



ラピッドショット
ラピッドショット

ノーマルショット＋各イオから3WAYショット。前方はほとんどカバーできる

スプレッドショット
チャージショット



自機前方に波動砲が、自機の上下から放物線を描く小さいショットが放たれる



スプレッドスカッター
チャージショットブレイク

スプレッドショットで放たれた小さいショットが拡散して敵を貫通する広範囲攻撃

アイテム紹介



パワーアップアイテム

アイテムキャリアを破壊することで出現。これを取ることにより、自機のノーマルショット、ラピッドショット、チャージショット、チャージショットブレイクのそれぞれのレベルを、1段階上げることができる。レベルが上がると攻撃力がアップし、攻撃範囲が広くなる。最大でレベル4まで上げられる。
※自機のレベルがMAXの時にアイテムを取ると300点のボーナスになる。



ボーナスジュエルアイテム

ザコ敵を8機倒すごとに出現。ボーナス得点は、コンティニューをしないで取り続けることにより、最大8万千560点まで上昇する。これを8個取るとボーナス得点が1段階上昇するが、1回取り逃がすと得点が1段階下がってしまう。
※その他にも、デコイアイテム、ステルスアイテム（後述）の効果時間を初期値に戻す効果もある。



レートアップエンジェルアイテム

これを取ると、ノーマル＆ラピッドショットで倒した敵の得点に一律で倍率がかかるようになる。レートアップエンジェルの色の違いで倍率のアップ率が変化する。



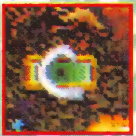
デコイアイテム（2人同時プレイ時のみ）

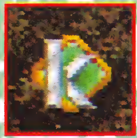
2人同時プレイ時にザコ敵を8機倒すごとに出現する変わり種のボーナスアイテム。ボーナスジュエル、ステルスアイテムと交代で出現する。取るとボーナスジュエルと同様の効果がある他に、取ったプレイヤーの機体が一定時間デコイ（おとり）となり敵の注意を引きつけ、100％敵に狙われるようになる。なお、おとりになったプレイヤーには時間経過にともない、ボーナス得点が加算される。

ラッキーパネルアイテム











ボーナス編隊を全滅させるたびにアルファベットのパネルが1文字ずつ出現する。これらの文字パネル、L、U、C、K、Yを同一ステージ中にすべてそろえると、ステージクリア時に「ラッキーパネルボーナス」として得点が入る。なお、すべて集められなくてもパネル1枚につき千点が入る。ボーナス編隊は1ステージ中最低5回出現する。



ステルスアイテム（2人同時プレイ時のみ）

デコイアイテムと同様に、2人同時プレイ時にザコ敵を8機倒すごとに出現する。取ると、ボーナスジュエルと同様の効果がある他に、一定時間ステルス（隠密状態）となり、デコイとは逆に100％敵に狙われなくなる。しかし、ステルスはデコイと違い、時間経過によるボーナス得点は一切入らない。

効果時間の延長

デコイアイテム、ステルスアイテムともに同じ種類のアイテムをもう1つ取るか、ボーナスジュエルアイテムを取ると効果時間の延長をすることができる。
※効果時間はいずれもショットゲージの上に表示される。また、他プレイヤーの機体に触れると効果が相手に移行する。

システム紹介

プレイメッセージシステム

ゲーム中は闘争心やプレイ感覚を演出するために、プレイヤーの行動に対して画面上に様々なメッセージが表示されるシステム。メッセージは時にプレイヤーをほめ、時にけなす。また、アイテムの出現率なども知らせてくれる。



プレイによってはこんなメッセージも…

リプレイシステム

ハイスコアを取ると、自分のプレイがデモとして流れるようになるというシステム。
リプレイされるのは、ゲームオーバーになったステージの、最初から約1分間のプレイ。ただし、そのステージでのプレイ時間が1分に満たなかった場合は、1つ前のステージのプレイがデモとして流れる。プレイデモが登録された場合、以下のような各種プレイデータも登録されるぞ。

THE BEST RECORD BY TOP PLAYER 画面の詳細

1画面目
●スコア
●プレイヤーネーム

2画面目
●最高ステージ
●最高難易度
●アイテム取得数
●チャージショットブレイク使用回数
●最高倍率
●最高ボーナス得点
●最終使用機体
●機体使用率
・総使用回数
・機体別使用回数

3画面目
各ステージごとの集計データと、全ステージの合計データ（ALL）を以下の各項目について表示。ただし、自分が進んだ、もしくは参加した面のデータしか表示されない。
●得点
●死亡回数
●コンティニュー回数
●プレイ時間
●評価（A〜Eランク）

隠し仕様

ジュエルによる硬直解除

チャージショットブレイク後のショットゲージの硬直時間がキャンセルできるお得情報だ。やりかたは、ブレイクの硬直時間中にボーナスジュエルorパワーアップアイテムを取ればOK。ブレイク直後の硬直をうまくキャンセルしていくことで、チャージショットで敵を倒すよりも点数が稼げる場合もあるのだ。

カラー選択

自機選択時、決定するボタンにより機体の色が変化する。
Aボタンで決定…1Pカラー
Bボタンで決定…2Pカラー
C＋Dボタンで決定…特殊カラー
※コンティニュー、途中参加時も可能。



通常カラーはこの色なのだが…

自機を決定するボタンを変えればこの通り。お気に入りのカラーで遊ぼう

STAGE1攻略

まずは小手調べ的なSTAGE1の、機体別攻略法を紹介するぞ。

ステージ前半

地形のない部分をステージ前半と定義しよう。敵の攻撃によってえぐれた地形、廃墟と化した都市を眼下に見下ろしながらの戦いだ。

最初だけあって、敵の攻撃は大したことがない。ラピッドショットでモリモリ倒しながら進んでいくもよし、チャージショットで点を稼ぐもよし。アリュステイルムは、すべての敵をチャージショットで倒すようにしよう。

チェックポイント1
画面の上の方に黄色いザコ×6が出現したところがチェックポイント1。

ヘルハウンド、ペプロスではあまり稼げないので、このザコおよびこのあと出てくるザコ群はショットで普通に破壊してしまおう。

ウインディナ、アリュステイルムはチャージショットで稼ぐ。ウインディナはうまく爆風がすべてのザコに当たるようにチャージショットを発射しよう。

アリュステイルムは、直前の赤いザコの編隊にチャージショットを使い、そのまま黄色ザコ×6を撃つ。次に、もう一度チャージショットをため、下から出てくる黄色ザコ×6とラッキーアイテムを出す編隊（以下ラッキー編隊と表記）を引きつけてから発射。これらを全滅させたら、右上にいって2つ目のラッキー編隊を撃ちにいこう。うまくやればここまで32倍を維持することができる。



アリュステイルムはザコを引きつけてチャージショット発射



そのまま上の黄色ザコにチャージショットをつなげよう



ウインディナはこのように、1つの爆風をすべての敵に当てよう



次は、ここまでザコをひきつけてからチャージショットだ

チェックポイント2
赤い中型の敵が出てくるところがチェックポイント2。

この敵は、緑色の弾（破壊可能）を2回→3WAY弾2回→チャージショットと攻撃したあと逃げていく。

全キャラ共通で、緑色の弾を撃たせて、それを破壊してから本体を撃つようにしよう。得点アイテムが出るからね。



緑の弾を6発撃たせてから破壊して、得点を稼ぐのだ

ラッキーアイテム出現ポイント
チェックポイント1で、まず下に出たあと、少しあとに上に出現する。

ステージ後半

後半は森の中で戦う。上下からザコ敵がワンサカ沸いてくるぞ。稼ぎがいがある場所といえよう。

チェックポイント1
右下に「DANGER」と表示されるところがチェックポイント1。画面下に地面が現れることを示しているぞ。まぁ、さほど危なくないんだけどね。

まず、上下から赤い編隊が現れ、次に上下から青いザコがワンサカ登場する。ラクに進みたいなら、画面の左の方でショットを撃てばいい。稼ぐならチャージショットを使う。ヘルハウンド、ウインディナ、ペプロスは、うまくザコが画面中央にかたまったところでチャージショットを撃とう。

アリュステイルムは、最初の赤い編隊を引きつけてからチャージショットを発射し、次に上から出てくるラッキー編隊およびその他のザコまで撃つ。チャージショットが切れたら少しの間ノーマルショットでザコを



上下からの青いザコがクセモノ。前に出ていると危険だ



アリュステイルムは、最初のザコのあと、ここのザコにつなぐ



チャージが切れたら、ここのザコをノーマルショットで撃ち



再びチャージショットをためる。ザコの体当たりに注意

撃ち、右上から出てくるラッキー編隊を全部撃ったらまたチャージショットをためよう。上下からザコが出てきて怖いが、ガマンしてチャージショットを最高レベルまでためて（ゲージが赤くなればいい）から解放しよう。あとはチャージショットで128倍を取りまくれ。



ペプロスでは画面中央でザコがまとまったところを撃とう

チェックポイント2

地面の建物から小さいザコがワラワラ～と沸いてくる場面がチェックポイント2。

ここはもちろんチャージショットで稼ぐしかないでしょう。ウインディナは、ザコをなるべく一つの爆風に巻きこむようにすると点が高くなるぞ。アリュステイルムは、ザコを撃って倍率が128倍になってから下の建物を破壊しにいこう。ヘルハウンド、ペプロスは、ザコを左に引きつけてからチャージショット発射。

ザコが沸いてくる。チャージショットのまとめ殺しでウハウハ



このあと、上下から同時に赤い編隊が現れるが、画面の一番左にいれば安全だ。

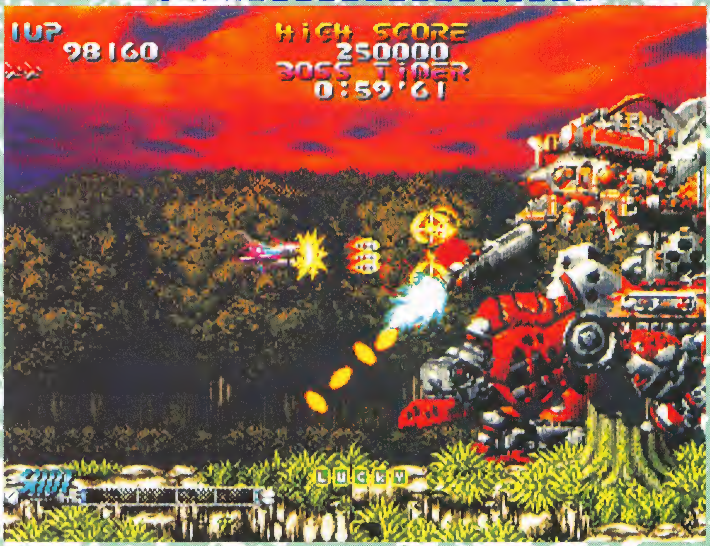
ラッキーアイテム出現ポイント

チェックポイント1で、赤い編隊のあとに上から1つ、青いザコが上下から押し寄せてきたあとに右上に1つ、チェックポイント2の直後に右上から1つ。

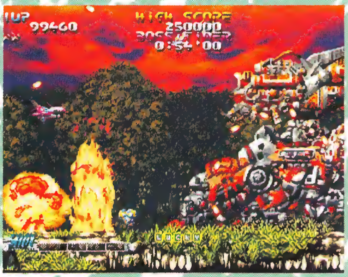
STAGE1 BOSS ユーゴー

自走式のかっこいい戦車。上半身と下半身に分かれていて、下半身を破壊すればクリアとなるのだが、せっかくだから上半身から先に破壊しよう。

上半身は、まずアームから弾を連射してくる。カウントダウンがはじまるまではダメージを受けつけていないので、カウントダウンがはじまったらアームにショットを撃ちこんで速攻で破壊しよう。破壊するのが遅れると、アームが自機を狙うようになって厄介。



最初はこのアームを破壊しよう。最初は正面にいれば安全



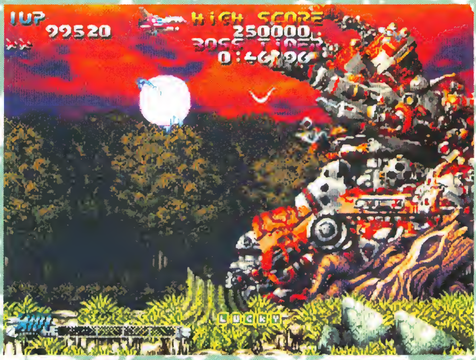
爆弾の爆風はこんな感じ。下に移動しなければ問題ナシ

この間、ボスは爆弾をポイポイと投げてくる。ショットで破壊可能だが、破壊しそこねると地面で爆発して炎を発生させるぞ。画面の下の方にいかなければ安全だ。他に中央部分から弾をばらまいているので充分注意すべし。

アームを破壊すると、ボスは変形して白い巨大な弾を3連発する攻撃に移る。この弾は真横にしか飛ばないので、自機を画面一番上に移動させておけば大丈夫だ。この攻撃の間は中央部分からの弾は飛んでこないので、安心して画面一番上にいこう。

上半身を破壊すると、下半身だけとなったボスは一層元気に攻撃をしてくる。自機を狙った3WAYと、形の違う弾の2WAY、およびホーミングミサイルが主な攻撃だ。弾数はそれほど多くないので、ボスの正面で充分見切ってよけられるだろう。3WAYと2WAYが同時に飛んできたら、3WAYの中心の弾の上か下に少しだけ動き、2WAYとの隙間に入るようにしてよけよう。大きく動こうとすると2WAYに当たって死ぬことがある。

さて、ボスを倒すだけならただショットを撃ちこめばいいのだが、点を稼ぐならば、ボスが逃げる寸前までホーミングミサイルを撃ち落として、得点アイテムで稼ぐことになる。画面左上で粘るといいのだが、アイテムを取った時の文字がジャマで弾が見づらいので充分注意しよう。最後はちゃんとボスを殺すように。



白い弾3連発。画面一番上なら誘導ミサイルも撃ちやすい



2WAYと3WAYは、ここの隙間にはいってよけるといい



ここで粘るのだが、文字で弾が見づらくなる。カンベンしてぇ～

SHOCK TROOPERS™
©SAURUS 1997

今回から上級者向けの渓流ルートの攻略に突入！　序盤のステージ1～3までを攻略していくぞ。さらに、手強いザコ敵の対処法も紹介だ！

攻略／DSP-たろりん

ザウルス
業務用MVS　発売中／48,000円
家庭用ROM　発売日未定／価格未定
家庭用CD　発売日未定／価格未定
SS
PS
346M
シューティング

ショックトルーパーズ

強ザコ対処法

紫ザコ(電気球)




こちらは紫ザコの中でも、出現と同時に電気球を投げてくるタイプ。電気球は3WAYよりは避けやすいが、攻撃判定が残るので、あまり近づかないようにしよう。

紫ザコを近接攻撃で倒すには、まずショットで1回ダメージを与えておく。そして、ジャンプで近づいてきたところを狙って殴るといい。

電気球はけっこう判定がデカい。あなどることなかれ

通常ザコ(逃げタイプ)




通常ザコにもいくつかタイプがある。その中でも、こちらが近づくと逃げて距離を取るタイプは、近接攻撃で倒すのが難しい強敵だ。

チャンスは弾を撃ったあとの硬直なので、わざと近づいて逃げさせ、距離が適度に開いたところで弾を撃たせる。すると、転がりで接近しやすいので簡単に倒せるぞ。

わざと逃げさせて、次に弾を撃った時に勝負をかけろ

赤ロケットザコ




背負ったロケットで自在に空を飛ぶザコ兵、通称ロケッティア。

青と赤の2種類いるが、手強いのは赤。一定間隔でスピードの速いビームを撃ってくる。その速さは、見てから避けるのが不可能なほど。ビームの前兆を確認したら、タイミングよく転がって対処しよう。あせりは禁物だ。

これがビームの前兆。少し待ってから転がるといいぞ

通常ザコ(突進タイプ)




このタイプのほとんどは、出現して弾を1発だけ撃ったあと、ナイフを構えてプレイヤーに向かって突進してくる。

近接攻撃のリーチはこちらの方が長いので、タイミングよく殴ればいい。複数方向から同時に突っこまれたら、レバガチャしながら攻撃しないと危険なので覚えておこう。

1人なら何の問題もなく倒せる。複数いる時は慎重に

砲台ザコ




地面に設置した砲台から、赤い砲弾を発射してくるザコ。砲弾が着弾すると、斜め4方向に破片が飛び散る。着弾する瞬間、および破片にさえ当たらなければいいので、相手に近づいてしまえば問題ない。

他のザコがジャマで近よれない時は、着弾点の正面か真横にいればいいぞ。

近くに寄ってしまえば弾はまったく怖くない。殴り倒せ！

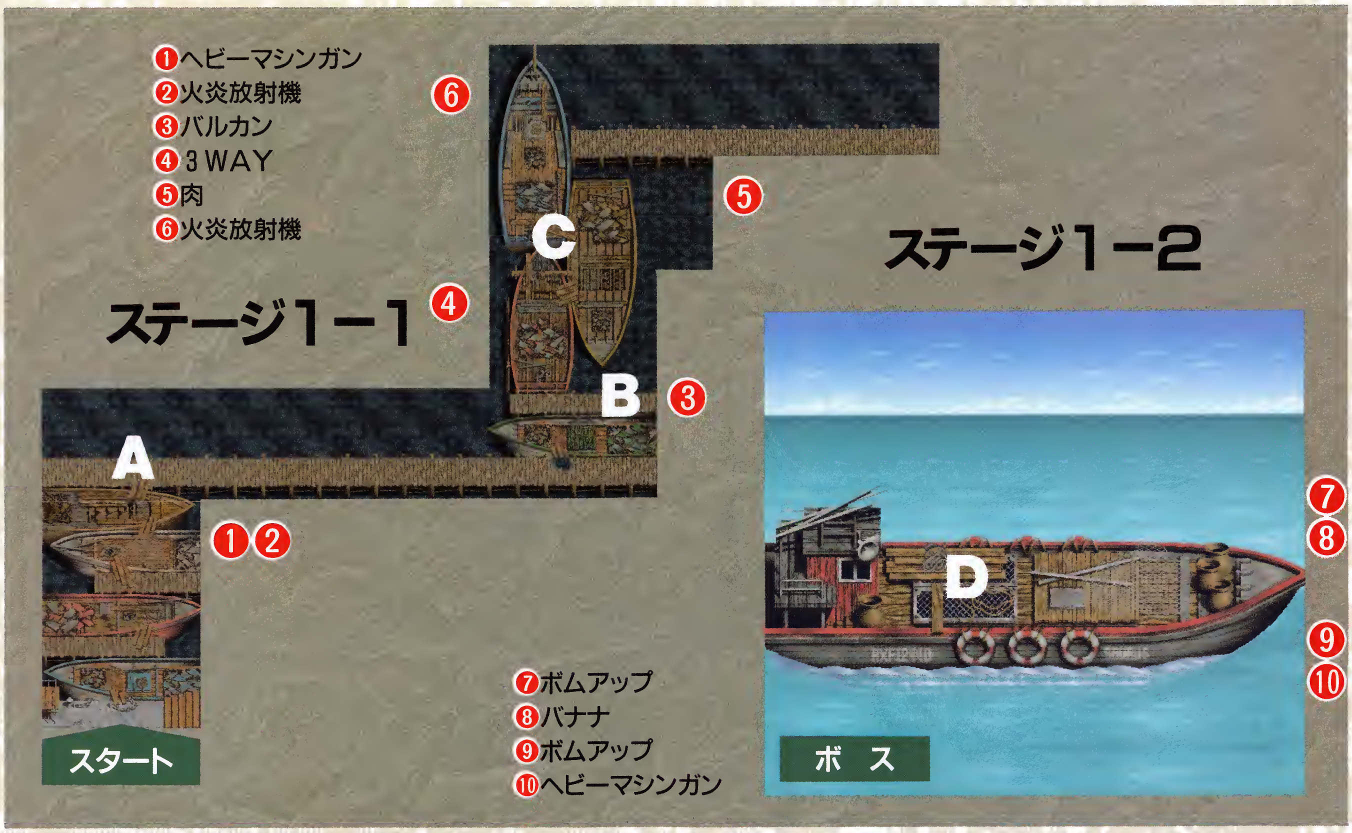
紫ザコ(3WAY)




紫色のザコは2回攻撃しないと倒すことができない（たまに1発で死ぬ奴もいる）。そのため、弾を撃たれる前に倒すことは事実上不可能。

その紫ザコの中でも特にキツいのが、出現と同時に3WAYを撃つタイプ。近接攻撃を当てるのは厳しいので、死角で弾をやりすごそう。その後、攻撃しよう。

ジャンプしてきたらチャンス。着地点で近接攻撃を当てよう



渓流ルート攻略

ステージ1-1

ポイントA

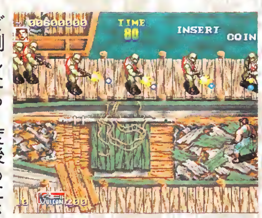
桟橋に止まっている船の上を渡って進む。柱や建物はショットで破壊できるので、モリモリ破壊していこう。丸太の桟橋のところでは、水中から敵兵が飛び出し、モリを投げて攻撃してくる。倒すのは難しいので、転がりを駆使してモリを避けることに専念しよう。


片方だけならショットで殺せなくもないが、難しいのだ

ポイントB

スクロール方向が上に変わってすぐのところ。桟橋の上にザコが4人並び、同時に弾を撃ってくるぞ。

左には他のザコもいるので、左側はあとまわしにして、右のザコから順に近接攻撃で倒していこう。3人ほど倒したら一度後ろにさがり、次の弾がくるのを待つと安全だ。


4人並んで同時に弾を撃ってくる。端から順に倒そう

ポイントC

左の船に渡る場面。右の船の奥の木箱に肉が入っているので、ここまでにダメージを食らっていたら、すぐに取りにいこう。

ここまでノーダメージなら、左のザコをある程度倒してから肉を取りにいく。木箱を開けてしまうと、一定時間後にアイテムが消えるので注意。

ステージ1-2

ポイントD

船の上ではあまり近接攻撃にこだわらず、パラシュートザコもショットで倒してしまう方がいい。ここで受けたダメージはステージ2に入るまで回復できないからだ。

敵のボートは、手榴弾か誘導ミサイルのどちらかで攻撃してくる。誘導ミサイルはショットで破壊できるので、特に問題ないだろう。


ここが比較的安全。自信があればパラシュート兵で稼ぐもよし

ボス攻略

ここのステージのみのオリジナルボス、戦闘ヘリだ。

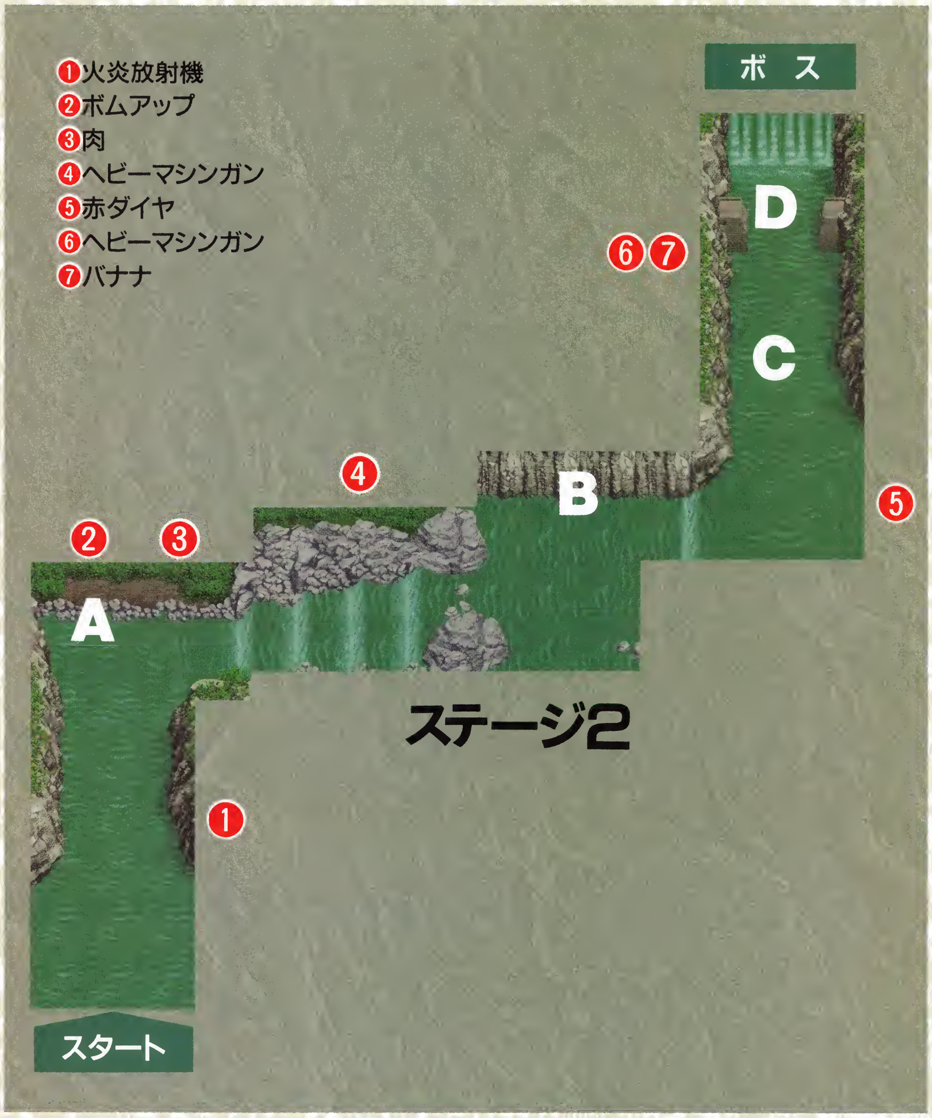
弾を撃っている間は、左右移動と転がりで問題なく避けることができるだろう。

ザコが飛び降りてくるところは要注意ポイント。着地地点で待って近接攻撃を当てようとしても、転がりを使って回避されることが多い（生意気！）。離れて待ち、近づいてきたところを殴ろう。

爆弾攻撃は、画面右端で上を向いてショットを撃っていれば大丈夫だ。


ここで撃っていればOK。爆風は左に流れていくぞ

ステージ2



ポイントA

川岸の茂みの中に隠れた大型砲台2台が弾を撃ってくる。砲台が弾を撃ちはじめるのは、上から降ってきた木箱を撃って、アイテムを回収しようという時なので、知らないと驚かされる場面。

安全重視なら、木箱は撃たずに自然に地面に落ちるのを待ち、アイテムを取るより先に砲台を破壊するように。



砲台優先。モタモタしてるとザコがドンドン出てきてしまう

ポイントB

ジグザグにうねる川を進んでいく。スクロールが上に向いたところで、やぐらからザコが弾を撃ってくる。周囲のザコの弾を転がりで避けながら、やぐらを先にショットで破壊しよう。ザコはあとから近接攻撃でじっくり料理してやるのだ。



ここもやぐらを速攻で。他のザコが出てくると終わってる

ポイントC

ロケットランチャーザコが4人同時に出現する場面。このザコ自体は大して強くないのだが、問題は岩がたくさんあって、ザコにうまく近づけないことだ。

ここの対処法は2つ。一つは、ゆっくり画面をスクロールさせ、岩が画面に入ったらすぐにショットで破壊してしまうこと。これなら岩に邪魔されずにザコに近づける。

もう一つは、一気に進んで岩の上を通ってザコを倒すこと。この場合、他のザコも出現してしまうので、そちらを優先的に倒していこう。

ポイントD

橋がゆく手を阻む。砲台が撃ってくる弾は4方向に分裂するので、上下移動でうまく避けよう。特殊武器を使い、速攻で破壊するのも手。

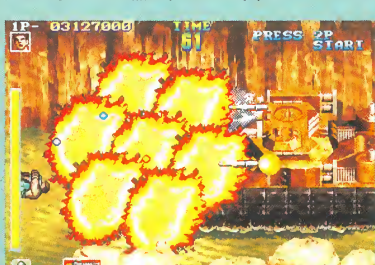


分裂弾がかなりクセモノ。特殊武器を使うのが無難でしょう

ボス攻略

ボスの左に位置し、ボスの弾を真横に撃たせ、その下のラインに自機を合わせよう。この状態で右を向いてショットを撃っていれば、かなり簡単に倒せるぞ。

ばらまき弾や手榴弾がきたら左に転がって回避。破壊可能なロケット弾は、特殊武器を使ったあと左に転がるといい。特殊武器の爆風ですべてのロケット弾が破壊でき、同時に飛んでくる通常弾も転がりで回避できる。慣れてしまえばラクチンなのだ。



実はスタート時のラインでOK。ミサイルは特殊武器で対処

ステージ3-1

ポイントA

ここは潜水艦の上で戦うステージだ。

最初のエリアには、レーザー砲台が左右に4つずつ、計8つ設置されている。1つずつライン合わせで破壊していこう。左の砲台は斜めに、右の砲台は真横にラインを合わせるといい。

途中に2つ木箱が置いてあるが、これはすぐに開けず、画面内の砲台を破壊してから取りにいくといい。



ライン合わせで楽勝。ザコは適当にあしらってしまおう

ポイントB

階段を昇ると、今度は3連装レーザーがお出迎えしてくれる。ちなみに、階段で現れるザコの群れは、2回の近接攻撃でまとめ殺しができる。

レーザー砲台自体はライン合わせで楽勝だが、ショットを撃ちこんでいる間に紫ザコが出てくるのでやっかいだ。近接攻撃にはこだわらず、ショットで倒すのが無難。



斜めに合わせるのは難しい。横にいく方が安全だろう

ステージ3-2

ポイントC

潜水艦の中。ここは床に置いてある弾薬などを破壊しないと先に進むことができない。

弾薬を破壊した時に発生する爆風には当たり判定があるので、不用意に近づかないようにしよう。



このザコ3人だ。アイテムを出さないケチな奴らは！

ステージ3-3

ポイントD

2つ目の部屋でも、弾薬やら戦闘機やらを破壊しないと先に進めない。紫ザコに気をつけながら撃ちこもう。

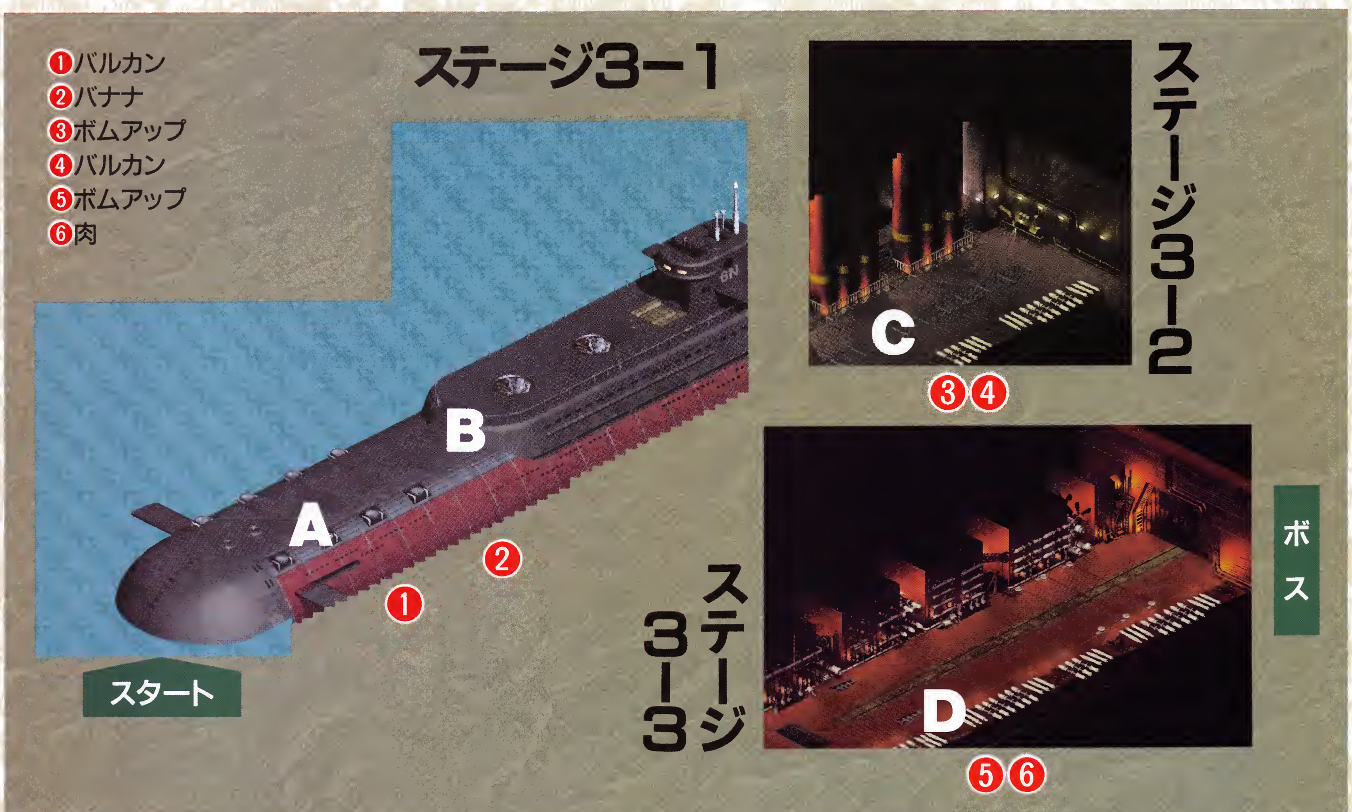
こことポイントCで、前方から走って現れる通常ザコは、近接攻撃で倒してもアイテムを出さないので、ショットで倒してしまっても問題ない。

ボス攻略

ここでは、珍しく人間のボスしか登場しない。基本的に迂回ルートのボスと同じで、横に移動しながらビームを撃つ攻撃が多い。しかし、この攻撃は画面右端にいれば当たらないぞ。画面右端で待ち構えて、近づいてきたら近接攻撃をお見舞いしてやろう。ボスの残り体力が少なくなったら、このビーム攻撃を待って近接攻撃で倒そう。簡単に救急箱を出現させることができるのだ。覚えておこう。



右のこの辺りにいればビームはまったく怖くないぞ







メタルスラッグ２ METAL SLUG 2™

新たなキャラクターを加えて あの『メタスラ』が帰ってきた！

キャラクターのコミカルな動きで人気を博したアクションシューティング『メタルスラッグ』の続編が、この『メタルスラッグ２』だ。

プレイキャラが変身するという新システムも盛りこまれ、熱い展開が期待できそうだ！

今回はゲーム概要とプレイキャラおよび、アイテムの紹介をしていくぞ。

SNK

業務用MVS	2月発売予定／価格未定
家庭用ROM	春発売予定／価格未定
家庭用CD	春発売予定／価格未定
SS	—
PS	—

容量未定 アクションシューティング

システム概要

基本操作

基本的に前作『メタルスラッグ』の操作を踏襲しており、8方向レバーとA、B、Cの3つのボタンを使用して操作をする。レバーと各ボタンの役割については以下の表の通り。



スコアの下のゲージは、おそらく乗り物の耐久値ゲージと思われる



車両と車両の間をジャンプする場面も！　うまく跳び越えよう

・レバー：自機の移動／バルカン砲の射撃方向の決定

歩兵や乗り物の移動。バルカン砲の射撃方向を8方向に向ける。

・A：ショット

歩兵の時は、ハンドガン、パワーアップガンを発射する。また、敵兵に近づいた時は自動的にナイフ攻撃をする。乗り物に乗っている時はバルカン砲を発射する。

・B：ジャンプ

レバーとの組み合わせにより、垂直ジャンプと横ジャンプができる。乗り物に乗っている時も同様にジャンプできるが、ジェット機に乗っている時のみ、ノーリアクションになる。また、乗り物の近くでジャンプすることによって乗り物に乗ることができる。乗っている時に↓+Bで降りることができる。

・C：手榴弾／キャノン砲

手榴弾を投げる。特定の乗り物に乗っている時はキャノン砲を発射する。なお、どちらも弾数に制限があり、弾薬補給アイテムで補充できる。

・A+B：メタスラアタック

乗り物に乗っている時にのみできる行動で、乗り物を敵に向かって突撃、自爆させて攻撃する。強力だが、乗り物はなくなってしまう。

プレイヤー変身システム

プレイヤーキャラクターはさまざまな要因によって、色々な形態に変身してしまうことがある。

変身すると動きが遅くなってしまうので、なるべくなら避けたいところだが、変身した形態によっては点稼ぎをしやすくなるものもある。腕に自信のある人はわざと変身してみるのもいいだろう。

肝心の変身形態だが、ミイラになってしまうものとデブになってしまうものの2通りがある。

ミイラには敵ミイラの攻撃を受けるとなってしまう。ミイラ状態で、再び敵ミイラの攻撃を受けると死んでしまうのだ。アイテムの聖水によって、通常の人間に戻ることができる。メリットは今のところないようだ。

デブには特定のステージで食べ物アイテムを間断なく取り続けることでなってしまう。スピードが遅くなるデメリットがあるものの、攻撃力がアップし、敵を倒した時に得点アイテムが出るようになるというメリットがある。点稼ぎには必須だろうか。食べ物アイテムを取らないようにするか、アイテムのダイエット壺を取ることによって、元の体型に戻ることができる。



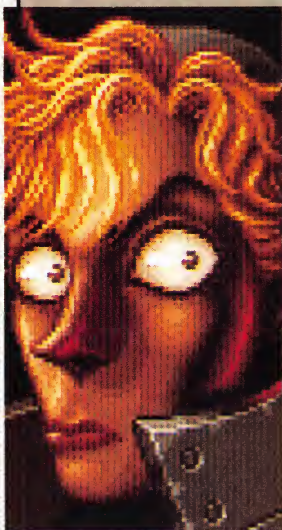
敵ミイラのこの攻撃を食らうとミイラになってしまうのだ



２人そろってデブっちょさんになってしまった。食べすぎには要注意！

プレイヤーキャラクター紹介

ERI KASAMOTO



本名：笠本英里
性別：女
国籍：日本・広島県
職業：正規軍スパローズ 軍曹
生年月日：2010年６月６日
年齢：20歳
身長：168cm
体重：50kg
スリーサイズ：80・57・86
血液型：B型
趣味：特になし
好きな食べ物：スピリタス
好きなこと：あてのない散歩
嫌いな物：自分で運転できない乗り物に乗ること
大切な物：初めて所持した銃のハンマー
特技：鍵開け、サバイバルテクニック
口癖：人間はみんなひとりぼっち



写真じゃ分かりにくいが、フィオはポニーテール♡



フィオつまづくの図。おいおいエリさん、知らんぷりはひどいんでないかい？

MARCO ROSSI



本名：マルクリウス・デニス・ロッシ（MARCHRIUS DENNIS ROSSI）
性別：男
国籍：アメリカ・アイダホ州
職業：正規軍PF隊　少佐
生年月日：2005年４月13日
年齢：25歳
身長：180cm
体重：75kg
血液型：A型
趣味：コンピュータプログラミング
好きな食べ物：チャイニーズヌードル
好きなこと：自分の作った思考プログラムをネット上で他人のものと戦わせること
嫌いな物：食べ物屋の前に並んでいる人々
大切な物：趣味に没頭できる時間
特技：コンピュータプログラムの処理速度の暗算、地下鉄乗りすごし、酔拳のマネ
口癖：ヒマがあったらソースを読め！

マルコが美味しそうに飲む水をガク然とした表情で見るターマ

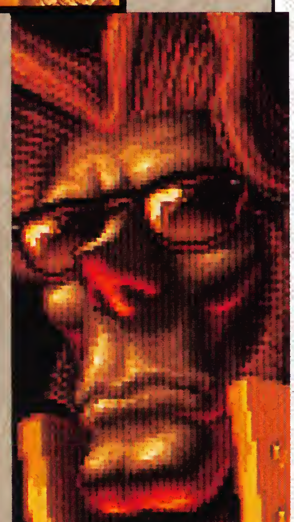


FIO GERMI



本名：フィオリーナ・ジェルミ（FIOLINA GERMI）
性別：女
国籍：イタリア・ジェノヴァ
職業：正規軍スパローズ一等軍曹
生年月日：2008年10月２日
年齢：22歳
身長：158cm
体重：43kg
スリーサイズ：88・58・89
血液型：O型
趣味：料理、刺繍
好きな食べ物：アイスティー（クイーンメリー）
好きなこと：ケーキを焼くこと
嫌いな物：熱い飲み物、熱いお風呂
大切な物：生まれた時から一緒のくまのペッピーノ（ぬいぐるみ）
特技：整体、家事全般、社交ダンス
口癖：平気です、大丈夫です

TARMA ROVING



本名：ターマイクル・ロビングIII（TARMICLE ROVINGIII）
性別：男
国籍：日本・北海道
職業：正規軍PF隊　大尉
生年月日：2005年５月１日
年齢：25歳
身長：174cm
体重：68kg
血液型：AB型
趣味：バイクのカスタムメイキング
好きな食べ物：納豆ごはん
好きなこと：バイクでの一人旅
嫌いな物：薄っぺらい人間
大切な物：大自然とすごせる時間
特技：板金塗装、野宿（どこでも寝られる）
口癖：次の手考えるか…

アイテム紹介

パワーアップガン

自機の歩兵が最初に装備しているのはハンドガンだが、ここで紹介するアイテムを取ることによって、色々とパワーアップすることができる。

パワーアップした銃は弾数制限があり、撃ち尽くすと初期のハンドガンに戻ってしまう。もちろん状況によって有利な武器、不利な武器があるので、うまく使い分けよう。



捕虜が持つパンツの裏にもアイテムが隠されているらしい

ヘヴィマシンガン

速射性に優れた重機関銃。レバー操作によって弾をばらまくことができる。

ロケットランチャー

サーチがかかったミサイルを発射できる。敵にヒットすると爆風が起き、周囲の敵にもダメージを与えることができる。



これがロケットランチャー。爆風を起こしているのが分かるかな?

ショットガン

近接戦闘用の強力な銃。射程はパワーアップガンの中で一番短いが、与えるダメージは最高。

フレイムショット

対人用の火炎放射機。放射線上の敵歩兵をすべて焼きつくせる。



炎で敵を一蹴! ミイラくんには効果的(かも)!

レーザーショット

対装甲車用のレーザービームを発射できる新兵器。一直線に発射されるそのビームは、敵歩兵ならすべて貫通し、機動敵には連続的にダメージを与えることができる。

乗り物アイテム

色々な乗り物に乗って敵を倒しまくるのが、このゲームの醍醐味。今作では乗り物は4種類に増え、それぞれに特徴がある。

基本的に、乗り物は敵の攻撃を3回受けると破壊されてしまう。この時、素早く乗り物から降りないと、爆発に巻きこまれて自機を一つ失ってしまう。



「IN」の表示があるものに乗ることができる

SV-001/II メタルスラッグ

前作から続投することになった正規軍の次期主力戦車。

主砲の換装により、通常弾に加えて徹甲弾も撃てるようになった。機動性も向上している。

SV-F07V スラグフライヤー

正規軍航空部が開発した、単座の垂直離着陸戦闘機。機首に旋回式のバルカン砲を装備し、高速のミサイルも搭載した、対地、対空の用途を問わない汎用性の高い戦闘機。



戦闘機にだって乗っちゃいます。ほわ〜いとむ〜んいん・さ・ぶる〜すか〜い

SVX-15D スラグノイド

正規軍陸上部が試作開発中の二足歩行戦車。両腕にバルカン砲、腰部にキャノン砲を装備している。二足歩行の制御には不満が残るが、段差のある地形においてはメタルスラッグを上まわる踏破性を見せる。



キャラメルマン5号発進! 見た目はボロでも意外と強いぞ!

SV-CAMEL キャメルスラッグ

中近東に潜行した正規軍工作員が、現地調達できる物資で急遽用意したラクダ。キャノン砲こそ装備してないものの、メタルスラッグと同機能のバルカン砲を装備しており、その砂漠慣れした動きで戦場を駆け抜ける。

唯一装甲を持たない乗り物で、敵の攻撃を受けると一撃で自機がやられてしまう。



サハラ砂漠のラクダなど〜♪ って乗ってても、手榴弾は投げられます

お助けキャラ登場!



こ、これは…。かめはめ波を撃つとは! さすが仙人♡ やっぱりHなのかなあ?

今回は助ける捕虜の中に、助けたあとプレイヤーの力になってくれる、お助けキャラがいるのだ。

プレイヤーに同行して、強力な攻撃で敵を倒してくれる「一文字百太郎」と、複数のアイテムを供給してくれる女性兵「相川留美」の2キャラがそれに当たる。

一文字百太郎はゲーム展開を楽に、相川留美は点稼ぎにと、それぞれ活躍してくれそうだ。

ちなみに、お助けキャラがちょこまかと動く姿はとってもかわいいぞ。

ブレイジングスター設定原画&開発インタビュー



メインストーリー

惑星レムリアと惑星ムトラスは、何時、終わるとも知れない長い刻を戦い続けていた。元はレムリアの衛星であったムトラス（※）が、母星レムリアに対して反旗を翻したのだ。

エスカレートする兵器開発の波は、2つの惑星に刻を同じくして、知能を持つ、それ自体が兵器の『有機型自動兵器生産工場』を開発させた。これにより両惑星は、また一つ大きな戦乱の渦に飲みこまれていくことになった。

人をはじめすべての動物たちは、その『邪悪なる兵器』によって捕らえられ、次々と『悪魔』へと姿を変えられていった。地上から『人』という存在が消えるには、7日とかからなかった。

——誰のために戦うのか？
——何のために戦うのか？

『悪魔』に変貌した者たちは、そんな疑問すら感じることなく、お互いの存在をかけて、ただひたすら戦いの歴史を紡ぎ続けた。

しかしそれは数年後、『4人』の自我の目覚めにより綻びることになった。

『悪魔』たちは歓喜した…。自分とは異なる者の復活に…。自分たちの未来に…。

しかし『悪魔』に姿を変えた者たちは、心の奥底に涌いたその喜びとは裏腹に、与えられた使命を遂行するべく、活動を、——『人』と云う存在の排除を開始した。

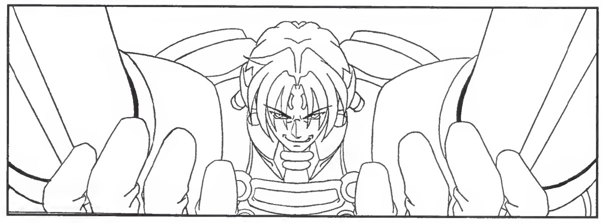
今ここに、最後の戦いがはじまる。

※ムトラスは、衛星を『テラフォーミング』化されてできた惑星



キャスター・マイルド

自称：ブラッドウッド

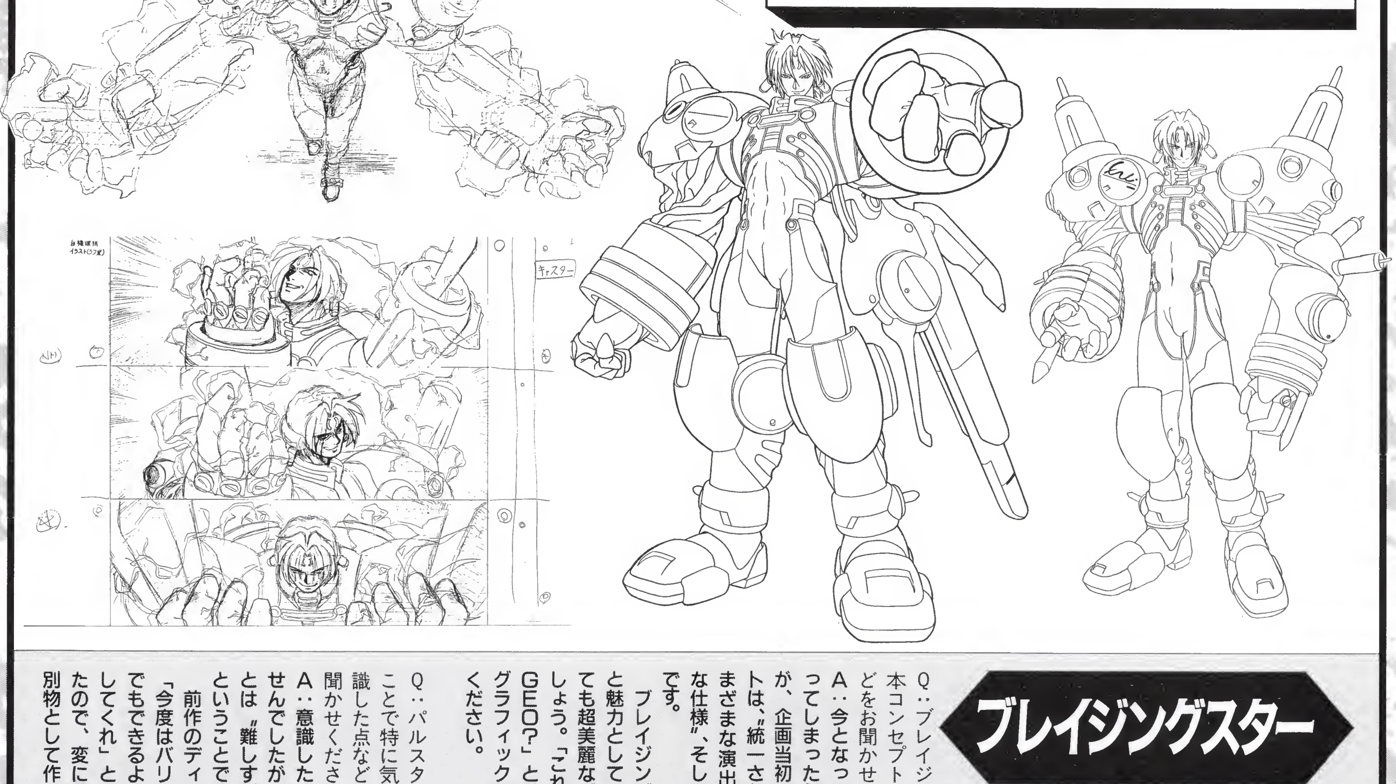


PROFILE

機体：ヘルハウンドバイオレット
Sex：Male
Age：23
Height：185.8cm
Weight：76kg（非武装時）
性格：フェミニスト、破壊的、支配欲強し、ある意味で堅実
趣味：森林浴、オルゴール集め
好きな色：黒、ライトブルーバイオレット
素性：ファルクタウンの生まれで極端な混血（人種不明）。それゆえか、他人の記憶や経験を、接触することで自分のものにできるという『異能力』を持つ
※ファルクタウン＝24階層に掘り下げられたスラム街の、最下層の超危険指定地区

STORY

すべてを承知の上で、『悪魔』と契約を結んだキャスター。新しい体の試運転が終了した今、自分が頂点に立つべく『邪悪なる兵器』の元へと向かう。



ブレイジングスター 開発インタビュー

Q：ブレイジングスターの基本コンセプト、ウリ、魅力などをお聞かせください。

A：今となってはだいぶ変わってしまった部分もありますが、企画当初の基本コンセプトは、"統一された世界観""さまざまな演出""マニアックな仕様"そして"バリシュー"です。

ブレイジングスターのウリと魅力としては、なんといっても超美麗なグラフィックでしょう。「これ本当にNEOGEO?」と思うほど綺麗なグラフィックを是非よくご覧ください。

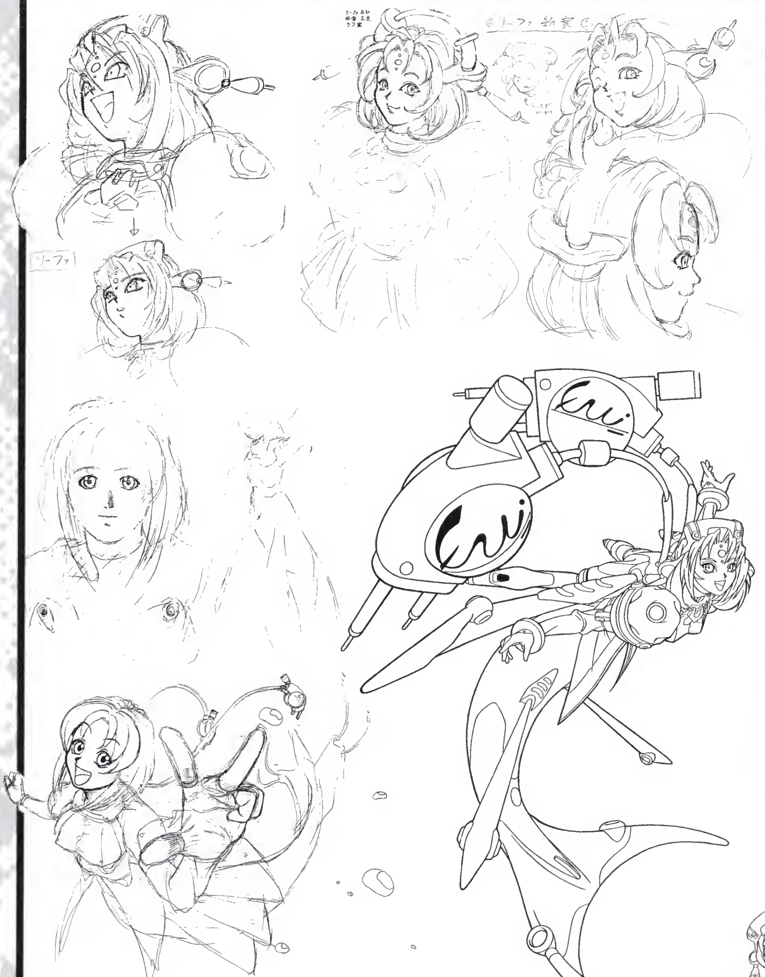
Q：パルスターの続編ということで特に気をつけた点、意識した点などありましたらお聞かせください。

A：意識した点は特にありませんでしたが、気をつけたことは"難しすぎないように"ということです。

前作のディレクターから、「今度はバリシューで、誰にでもできるような簡単な物にしてくれ」という指示があったので、変に続編を意識せず別物として作りました。だか

チャオ・リーファ

周麗花



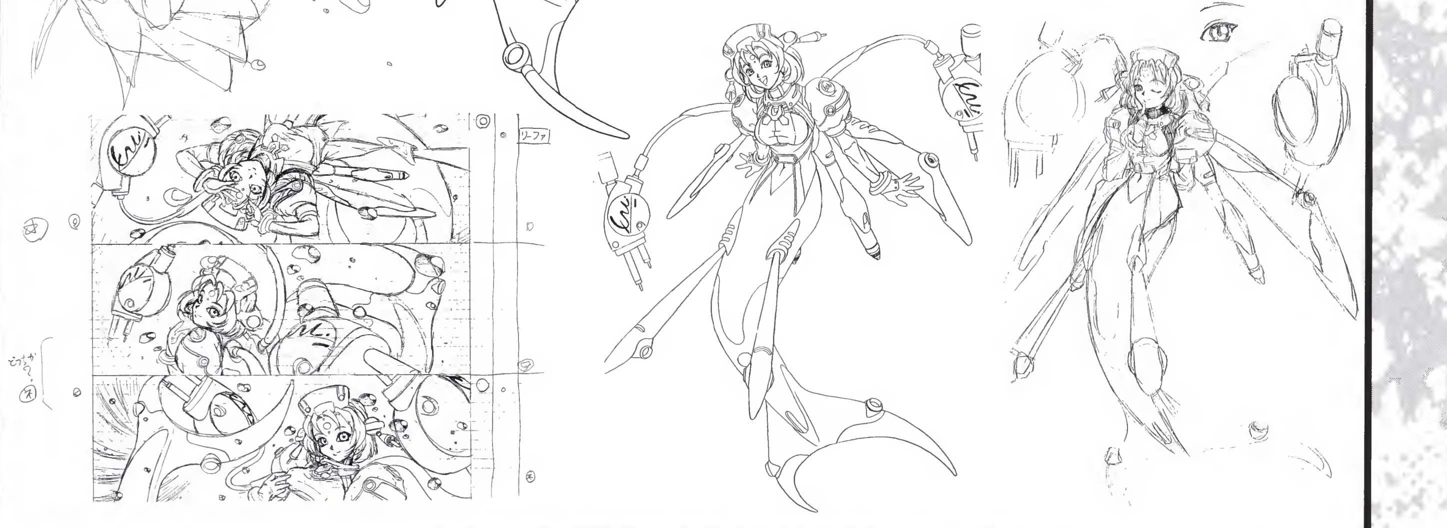


PROFILE

機体：ウインディナ
Sex：Femaie
Age：18
Height：161.3cm
Weight：51.2kg（非武装時）
B・W・H：85・60・84
性格：好奇心旺盛、破壊的な部分あり、楽天的にみえて実は現実主義かつ完璧主義者
趣味：ネオプリ、アロマテラピー、弓道、水泳
好きな色：紺
素性：『周コーポレーション』会長の一人娘
※周コーポレーション＝重工業をはじめとし、あらゆる分野に進出している超巨大コングロマリット。特に力を注いでいるのは軍事産業部門で、レムリアの軍の正式兵器の70%は、同社で開発された物。

STORY

記憶を失ったまま、ただ、『悪魔』として敵を打ち倒すリーファ。かすかに残った心の奥底にあるのは、破壊衝動のみ。しかし徐々に元の『人間の心』を取り戻しつつもあった。



ら続編ではなく外伝だと思ってください。タイトルが変更になった理由もそこらへんにあります。パルスターは、あれはあれで完成していて面白いのですが、〝難しすぎた〟〝マニアックすぎた〟という反省点が前作のディレクターにはあったようです。

意識した点をあえてあげるなら、〝別物になってしまったことによるプレイヤーのみなさんの反応〟ですね。未だに意識してますけど（そりゃ、「意識」違いだって…）。

Q：開発段階で1番苦労なされたのはどんなところですか？

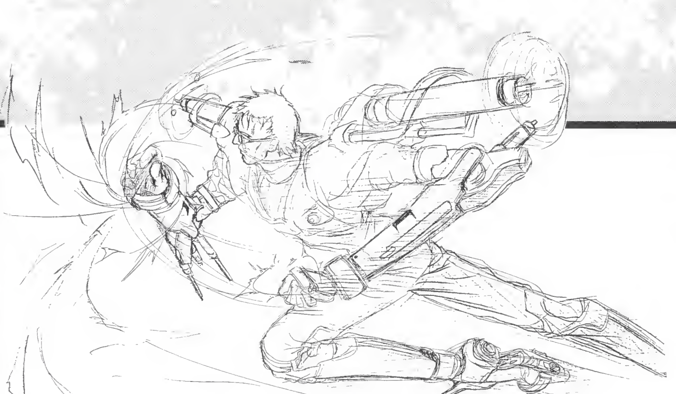
A：物がNEO・GEOということで、色々な演出をやろうにも、〝バリシュー〟にしようにも、表示枚数の関係から弾数が稼げなかったり、画面がチラついてしまって断念せざるを得なかったりしたことです。今も多少残ってます。見づらくてすみません。

その他、〝簡単〟にするとゲーム的につまらなくなる、面白くしようとすると〝難しくなる〟といったように、敵の配置や攻撃などの〝バランス取り〟が、やはり1番大変な点でした。

Q：メカデザインを設定した際のエピソードなどありましたらお聞かせください。

A：デザイナーさんによると〝テクスチャの作成〟〝フルカラーの物を16色に減色すること〟〝アニメーションの作成〟などが、やはり1番苦労した点のようです。

また「デザインのOKがなかなか出ない」や「1面のボ



JB

ジャン・ビスマルク



PROFILE

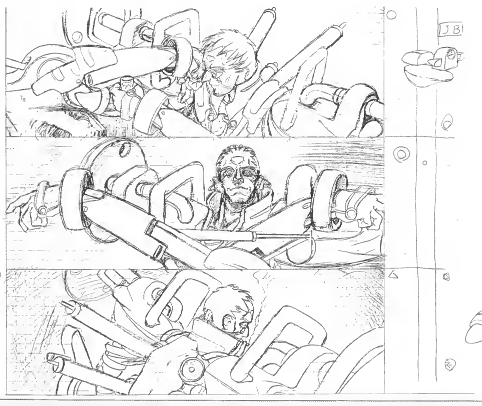
機体：アリュスティルム
Sex：Male
Age：37
Height：205.6cm
Weight：115.3kg(非武装時)
性格：保守的、わざとおどけて場を和ませる、意外と気が利く
趣味：登山、家族サービス
好きな色：ワインレッド
素性：元レムリア宇宙軍 極東支部大尉

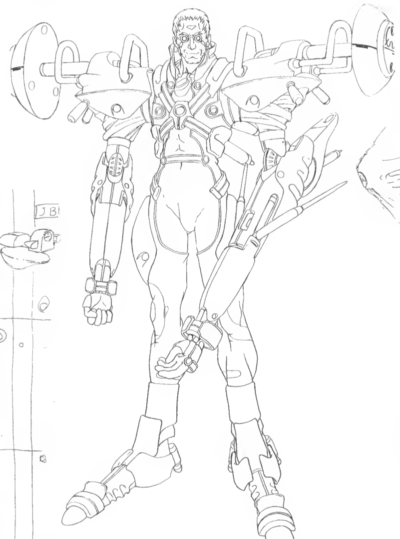
STORY

戦闘中に『人間の心』を取り戻したJB。しかし今すぐ妻と娘の元へ帰るわけにはいかなかった。失われた『時』を取り戻すまでは…。















ス、3回も作り直しさせるんじゃねえ!!」との文句もいわれてしまいました（ゴメンなさい）。

Q：おすすめの機体はどれですか？

A：おすすめの機体としては、やはり1番稼ぎが面白い「アリュスティルム」ですかね。あの機体でミスしないでどこまで稼げるか、みなさん挑戦してみてください。

個人的には、意外と奥の深い「ウインディナ」もおすすめです。

Q：それぞれのキャラクターにモデルなどはいますか？

A：キャラクターデザインのDA-KI-CHI-さんに聞いたところ、

「キャスター：モデルは特になし。悪人なんだけど、ヒーローっぽく見えるようにデザインしました。

リーファ：企画者のたっての希望で、モデルは某とき○きキャラの朝○奈さんです。ちょっとコギャル入ってますが、憎めないイイ子です。たぶん。

JB：モデルは超有名俳優のジャン・レノです。スタッフの一人が、彼の大ファンで、彼の描いた落書きが、あまりにもいい味を出していたので採用しました。

麻雪：モデルは昔に作った未発表のオリジナルキャラです。このまま埋もれさせるには、あまりにも惜しいキャラだったので採用しました」

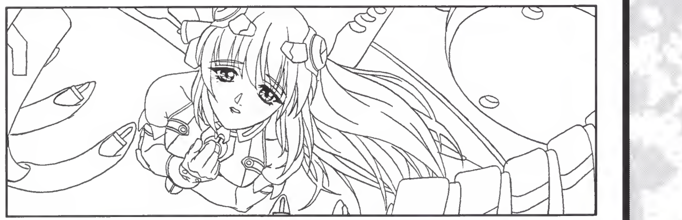
とのことです。バラすなっていったのに…。

Q：キャラクターを設定した際のエピソードなどありまし



創世御名 麻雪

キズヨミナ　アサユキ

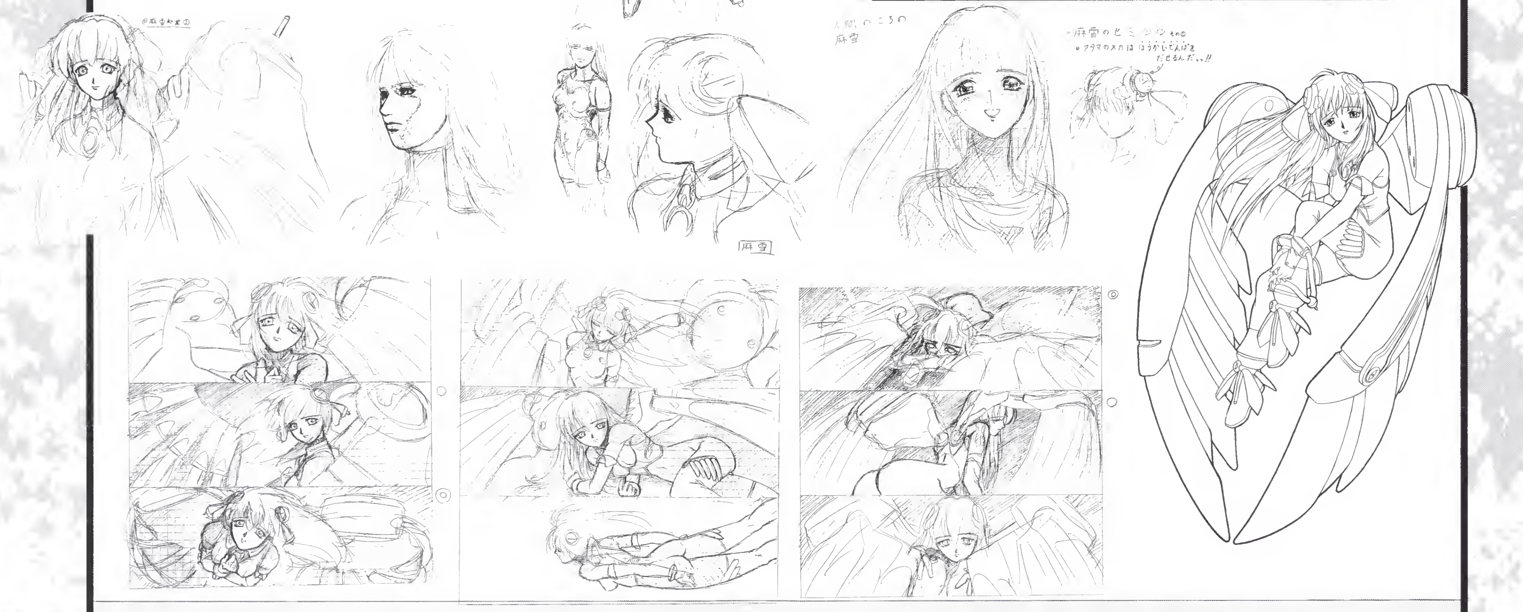


PROFILE

機体：ペプロス
Sex：Female
Age：15
Height：156cm
Weight：45kg（非武装時）
B・W・H：80・53・82
性格：おっとりほんわり型、悲観主義者（ただし、本人自覚なし。改造後、この部分が大きく表に出る）
趣味：機織り、室内栽培、クロスワードパズル
好きな色：白、緑
素性：天美原御所守の流派の一つである、階位第2位の創世御名家の娘
※天美原御所守＝神道のようなもので21の階位がある
※御名＝階位3位以上の者の名字の下につけられる尊称

STORY

長い長い悪夢から、ようやく解放された麻雪。その血塗られた手には、1つの小さなお守りがあった。もうこれ以上、『悪魔』への『生贄』を増やさないため、自分の家族を救うため、そして『自分の明日』を見つけるため、すべての元凶『邪悪なる兵器』へと向かう。



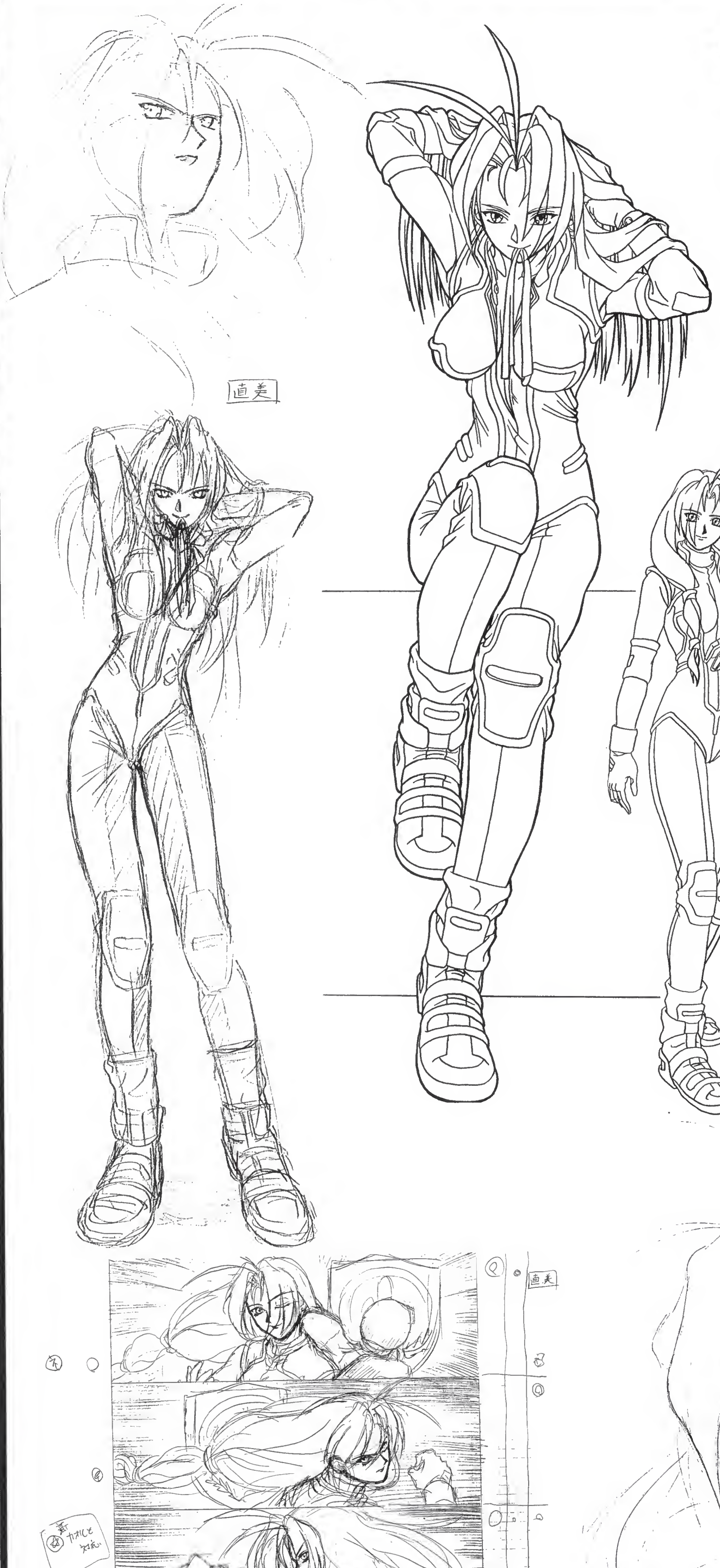
たらお聞かせください。
A：これまたDA-KICHIさんに答えてもらいました。
「各キャラクターの設定やプロフィールは、ほとんど私が独断と偏見と趣味（特に麻雪）で書きました。なにぶん無知なので、用語辞典を片手に七転八倒しながら起こしたのを覚えています。自宅でやっていたということもあって、出社が午後8時などということもありました。部屋に入った時、皆の視線が痛かった…（別に遊んでいたわけじゃないのにぃぃぃぃ！）」
とのことです。…あとで原稿を推敲した私も疲れました。

Q：開発スタッフ一押しのキャラは誰ですか？
A：DA-KICHIさん曰く、
「思い入れが強い分、やはり麻雪ということになりますか。実は彼女のラフイラストは、他のキャラの3倍以上あります」
だそうです。私個人的には…、いわずもがなですね。

Q：最後に読者の方に一言メッセージをお願いいたします。
A：ブレイジングスターは、グラフィックだけでなく、ゲーム的にもパルスターとはまた違った楽しみ方ができるものだと思いますので、皆さん、いろんな機体で楽しんでみてください。
コスプレイヤーの皆さんは、キャラのコスプレもしてくださいね。（あんなコスチュームどないせいっちゅうんじゃ？）イラストや感想なんかも待ってま～す！

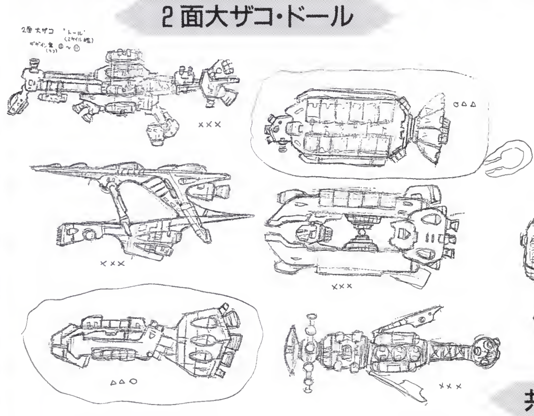
山崎直美

ヤマザキ　ナオミ

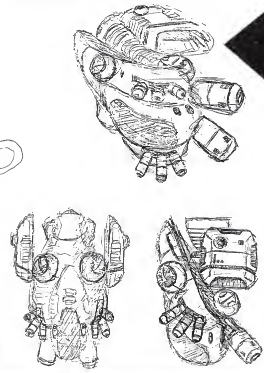




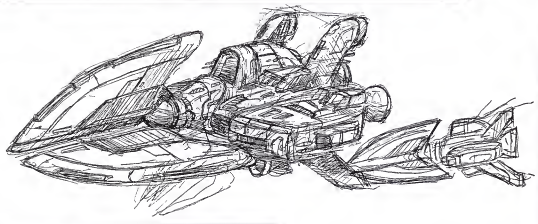
メカラフスケッチ



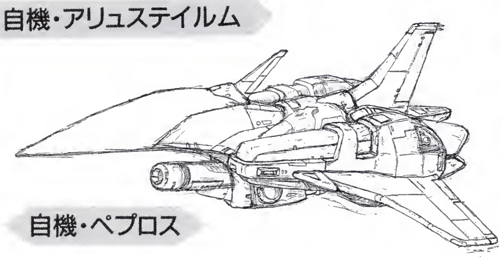
2面大ザコ・ドール



共通ザコ敵・エイリアン



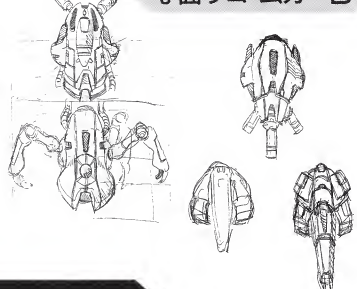
自機・アリュステイルム



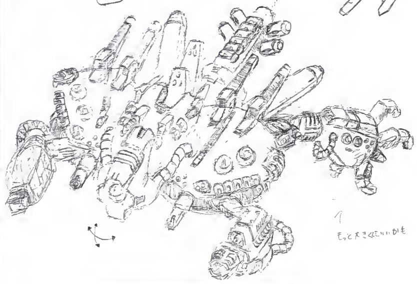
自機・ペプロス



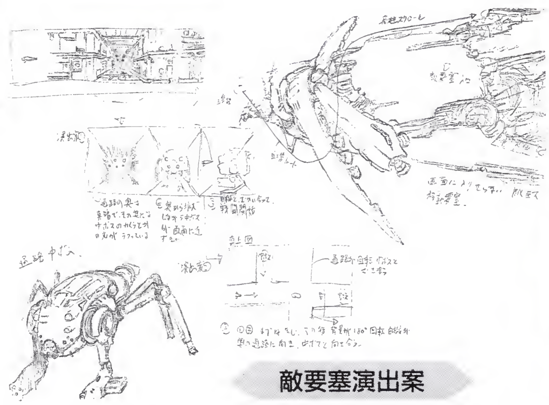
2面ボス・ゾラ



5面ザコ・ムカーD

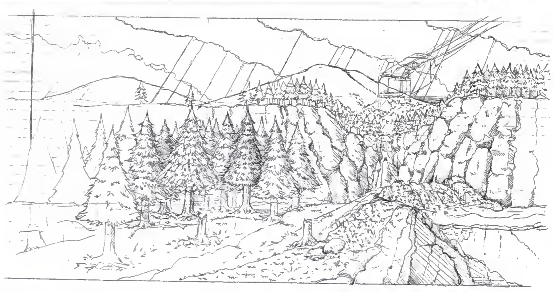


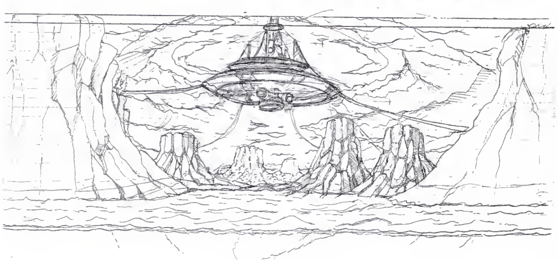
5面ボス・ガク

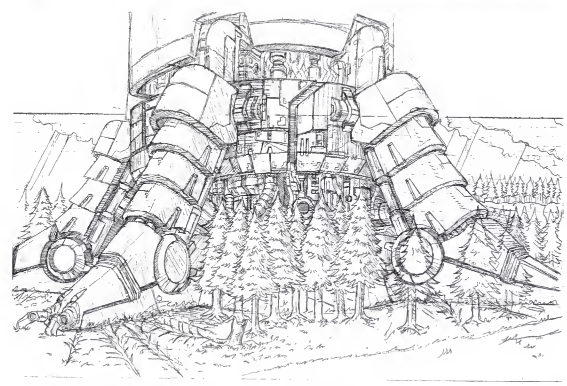


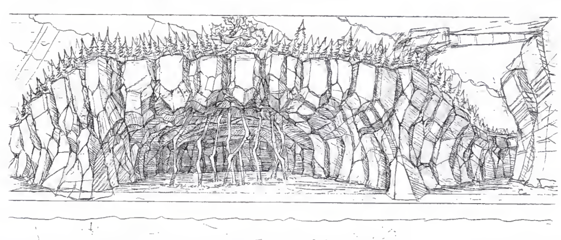
敵要塞演出案

ステージデザインスケッチ









ネオジオトピックス

収録

『侍魂』ラジオドラマスタート!! 収録現場におじゃましたぞ！

2月1日からスタートした連続ラジオドラマ『侍魂～サムライスピリッツ』の収録が、1月某日に東京でおこなわれた。今回は収録現場におじゃまして、覇王丸役の中村大樹さんと色役の南かおりさんに、ドラマの感想を聞いてきたぞ。

――ゲームとの違いなど、演じてみた感想をお願いします。

中村「最近のラジオドラマは、マイクの位置やOFF、ONの関係で役者は動けないんですが、今回の演出は移動しながら演技をするというものなので、足音のノイズや距離感等にも気をつかいました。

――ゲームの時は最近のラジオドラマと同じような録り方をしたので、今回のこのドラマの方が体を張ってるっていうか…相手役との絡みのシーンや細かい動きの部分でより迫力が出てるんじゃないかな」

南「色を演じるのはゲーム以外では2回目なんですが、相変わらず無口だなぁ、と思いました。でも、今回は自分の分身である覇王丸に会えたということで、ちょっと色気を出せたのが嬉しかったです。

あと、ゲームの時は〝感情をなくせ〟って感じだったので、ひたすら棒読みだったんですけど、さすがにドラマになると他のキャラとの絡みも出てくるんで、多少は感情の起伏をつけるようにしました」

――苦労したところはどこですか？

中村「やっぱり格闘ゲームのドラマということもあって、闘うシーンも多かったんですよ。立ち回りのシーンなんかは、狭いブースの中で本当に立ち回りをしながら演技したんで、特に大変でした」

南「覇王丸以外の人に話しかける時の冷たさというか…冷たさがあって、感情がなくて、たまにしか喋らなくて、でも色気があって、という複雑な感じを出すのが難しかったですね。それに色のセリフって無言の演技ともいえる〝…〟が多いんですよ。このへんも難しかったです」

――反対に、やりやすかったり楽しかったところは？

中村「ゲームだと、セリフが抜粋的な部分がありますよね。急にあっちに飛んじゃったりとか。でもドラマだと物語の流れに沿ってセリフを運べるので、今の状況がよく分かってやりやすかったですね」

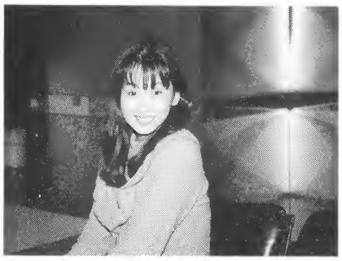
南「闘いのシーンです。ここは唯一〝はっ！〟といえるところなので、張り切って演じました。闘う時だけに、唯一〝怒り〟という感情が許されてるんで、一番楽しかったですね」

――最後に、おすすめシーンを教えてください。

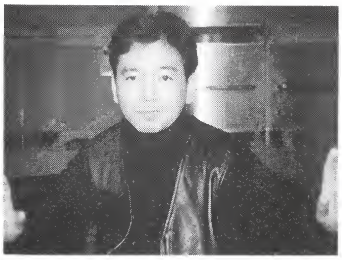
中村「幻十郎と対決するシーンかな。2人のくされ縁ぶりが楽しめるシーンです。あと、一番最後の色へのモノローグも結構おすすめですね。覇王丸のちょっと自意識過剰というか、自信満々さがよく出ているんじゃないかな」

南「おすすめシーンは…全部です。全体を通して、色の持つ本人も知らない悲しい過去があることを少しでも感じとってくれれば嬉しいです」

このドラマは、すでにCD化も決定しているのだ。詳しくは140Pを参照してね。



いつか洗脳される前の色を演じて見たい、という南さん



中村さん曰く、ドラマの覇王丸の方がより迫力があるとのこと

侍魂アレンジCD収録 神谷けいこ歌に初挑戦!!

12月某日、東京某所にて、『侍魂』アレンジ盤の歌部分の収録がおこなわれた（CDについては140P参照）。

今回収録されるのは、リムルルのステージ音楽のアレンジ版に歌詞がついたもので、歌うのはもちろんリムルル役の神谷けいこだ。

CDなどで歌うのは初めてだという彼女に、お話を聞いてきたぞ。

――CDで歌うことが決まった時、どう思いましたか？

「とにかく『やるー！』と騒いでいたんですけど、まさかホントにやるとは思っていませんでした（笑）」

――今回歌った曲についての印象は？

「自分にとって大事な人がいるのなら、誰にでも歌える曲だと思います。私は『ナコルル姉さま』を思って歌いました。私もがんばらなくちゃ、とみんなに2～3秒思ってもらえたらいいなぁと思います（笑）。歌っててすごく楽しかった。自分と、自分が想う相手に対してのエールみたいな曲です」

――収録中はどんな気持ちでしたか？

「ブースにいる間中、生駒さんのことを考えていました。『私もがんばってるから、お姉さんもがんばって』って思いながら歌ってました。一緒にラジオをやってるし、生駒さんは私にとって、本当のお姉さんみたいなんです（笑）」

――収録を終えての感想は？

「自分がすごいことをしているという実感がないんですよ。今録ったのがCDに入るなんて、信じられないんです」

――リムルルについては、どういう印象がありますか？

「何か、私と似てるなぁと思いました。やんちゃで、いたずらっぽい面が似てます」

――ファンの方に、メッセージをお願いします。

「元気のなくなった時や、受験勉強で疲れた時、この曲を聞いてがんばってね！　強くなってね！」

いつも明るくはつらつとした彼女の初めての歌、みんな聴いてね！



歌っている時も元気な神谷さん。みんなも歌おう！

リリース

DJステーションライブが2枚組CDとして登場だ!!

1月17・18日におこなわれた『NEO・GEO DJ Station Live '98』。歌にドラマにと盛り上がった2日間の模様はP135ページに載っている通り！　レポートだけじゃ物足りないとお嘆きの方々に朗報！　このライブの模様を収録したCDが3月18日にサイトロンレーベルから発売されることが決定したぞ！　しかもCD2枚組でライブの内容を完全収録した優れ物！　当日やむにやまれぬ事情でこれなかった人や、チケットが取れなかった人もこれを聞けばライブの内容が全部分かるぞ！

くわしくは来月号のCD&VIDEOのページを見てね。

連載

『演劇ぶっく』誌上にて栗根まことコラム連載中！

『KOF'97』の七枷社役、『月華の剣士』の嘉神慎之介役でもお馴染みの栗根まことさんが演劇ぶっく社刊『演劇ぶっ

く』という雑誌でコラムを連載中だぞ！
このコラムは『栗根まことの人間ウォッチング』というタイトルで、栗根さんが今まで共演した役者さん、スタッフなどを栗根さん自身が描く似顔絵と、手書き文章とで構成されている。
4分の1ページとスペース的にはちょっと小さいけど、栗根さんの人柄、交遊関係などが分かるコラムなので、ファンならずともチェックしてみよう！
・誌名：『演劇ぶっく』
・発売日：奇数月の9日
・定価：750円

公演

『劇団☆新感線』公演決定！お馴染みの声優たちも多数出演!!

『劇団☆新感線』がこの春プロデュースする新たな物語「SUSANOH～魔性の剣」の公演が決定した。
これは'89年の「スサノオ～神の剣の物語」、'94年の「スサノオ～武流転生」に続くスサノオ・サーガ第3弾！ そのあらすじを簡単に紹介しちゃうぞ。
――神と人がまだたもとを分かっていなかった時代。この国にスサノオの剣と呼ばれる霊剣があった。その剣をふるう勇者は鉄の剣を持つヤマトノオロチ一族を打ち払い、一度は世に平穏な時をもたらしたと伝えられる。
しかし、いつしか人はその命の剣の存在を心の海に沈め、"クニツクリ"という名の戦に明け暮れるようになった。
そんな中、スサノオの剣をつかみ、覇を唱えんとする心猛き3人の若者がいた。イズモノタケル、クマソノタケル、そして、オグナノタケル。
しかし、彼らは知らなかったのだ。人の心が狂い、森が血に汚される時、伝説の霊剣はその姿を魔剣へと変えるということを…。
3人のタケルが出会う時、新たなるヤマトタケル伝説が生まれる！――
出演は、ネオジオの声優としてもお馴染みの橋本じゅん（ネオジオ声優としては橋本潤。月華の守矢役）、栗根まこと（KOFの社、月華の嘉神役）、フランキー仲村（月華の武蔵役）、タイソン大屋（月華の十三役）他多数。
ネオジオの声優さんとしてではなく、本職である役者としての彼らの動きある演技をじっくり楽しめるこの公演、見逃す手はないぞ！

●大阪公演
会場：シアタードラマシティ
料金：S席／5千5百円、キャンパスチケット席／3千5百円
期間：3月19日～24日
問い合わせ：06-377-5451（ヴィレッヂ）

●名古屋公演
会場：愛知県厚生年金会館
料金：S席／6千円、A席／5千円
期間：3月31日
問い合わせ：052-962-0511（キョードー名古屋）

●東京公演
会場：サンシャイン劇場
料金：S席／5千5百円、A席4千円、キャンパスチケット席3千5百円
期間：4月5日～19日
問い合わせ：06-377-5451（ヴィレッヂ）

●福岡公演
会場：大野城まどかぴあ
料金：全席指定／5千円
期間：4月24日～25日
問い合わせ：092-586-4000（大野城まどかぴあ）

チケットはすべて絶賛発売中。キャンパスチケット席はチケットぴあでのみの取扱で、購入の際は、学生証の提示が必要なので注意してね。

幕末浪漫～『月華の剣士』ゲーム大会日程案内

日程：2月
時間：未定
開催地：大阪府大阪市浪速区日本橋5-7-19
店名：スタンバイVer.2
電話番号：06-6411-7650

日程：2月15日
時間：14：00～
開催地：東京都豊島区南池袋1-22-5
店名：さくらや池袋東口店
電話番号：03-3590-3535

日程：2月15日
時間：15：30～
開催地：福島県郡山県富田町権現林19-1
店名：シーガル郡山インター店
電話番号：0249-61-7121

日程：2月22日
時間：14：00～
開催地：大阪府堺市深井沢町3342 1F
店名：チャドラン深井店
電話番号：0722-79-6651

日程：3月1日
時間：13：00～
開催地：東京都日野市南平9-40-16 1F
店名：ファミコンワールドぱお
電話番号：0425-94-1880

リョウの朝ごはん

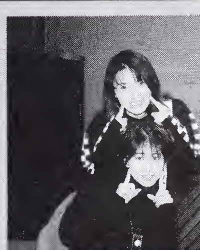
平和ボケ

作・画／日向星花



今月のねおちゅぴ

生駒&神谷の大ボケトークが炸裂する『ねおちゅぴ』の主題歌が遂に完成！ 合わせてCDの発売が決定したぞ。発売日は3月18日。定価1050円にてサイトロンレーベルから発売される。
番組オープニング曲と、2人のボーカルによるイメージソング、エンディングテーマの3曲！ さらにメッセージトークも収録されている超お買い得なCDなのだ！ このCDの収録&ジャケットの撮影の様子は来月号でバッチリ紹介するから待っててね♡
1月号で予告した通り、今月から『ねおちゅぴ』に送られてきたハガキを紹介していくぞ。しかも生駒&神谷のコメント付!! スペースの都合で限定1名と競争率は超激しいけど、パーソナリティ2人の目にとまる愛のこもったイラストをどんどん送ってね♡

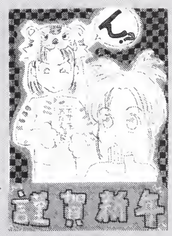


2人そろってニコちゃんポーズ

ねおちゅぴへのハガキの宛先
〒552-8501ラジオ大阪
『ねおちゅぴ』NF係

今月のハガキ♡

素敵なハガキもらう度に顔がニカッ！ 心がウッシ！ ですわ♡ いつもハガキありがとね♡（生駒）



●PN/森繁低気圧（宮城県）

いつも愛のこもったステキなハガキありがとう！ 皆さんのハカキは私は愛のビタミン剤です!!（神谷）

[テレフォンサービス] 〈SNK〉 東京03-5275-6200/大阪06-339-0110（9：00～17：00） 〈ADK〉 048-775-2347 〈ザウルス〉 03-3222-1734 〈ビデオシステム〉 075-323-0008 〈データイースト〉 03-3398-5317 〈ビスコ〉 03-3554-0124 [ホームページのアクセス先] 〈SNK〉 http://www.neogeo.co.jp 〈ADK〉 http://www.bekkoame.or.jp/～adk 〈ザウルス〉 http://www.neogeo.co.jp/saurus/ 〈ハドソン〉 http://www.hudson.co.jp 〈サン電子〉 http://www.sun-denshi.co.jp/map/sunmap.htm 〈アイマックス〉 http://www2.gol.com/users/imax/imax0000.htm 〈サイトロン＆アート〉 http://www.scitron.co.jp


京!
おう
KOF 炎の不条理劇場
ストーリー&イラスト
藤井みほな
何草薙さんを呼び捨てにしてんだ
女ァ!!
パン



いいかげん ユキの顔ぐらい 覚えろ!!!
草薙さん ごめんなさ——いっ
あうっ
何か俺 草薙さん 呼び捨てに されっと 見境なく 頭きちゃって もう…
えっ うっ
だむ
だむ
…… ……
ユキさんっ すいませんでした これでカンベン して下さいっ
いらない
リザードマン



皆仲直りした所で草薙さん今日のパンです!!
ばっ!
今日は〝大蛇薙〟を教えてくれるんですよねっ
てへっ
感謝の気持ちを込めて今日のパンは〝頭の良くなる脳みそカニパン〟っス!!
俺も少しばかり草薙さんの卒業をお手伝いしようかと…
ユラーリ


大蛇薙……
見せてやるよ
ニヤ〜
ヤベっ
シんごクん…
ダメッ
喰らい
やがれぇ!!!


グッ
くさなぎさんごめんなしゃーいっ…
ドサッ
やべっ もろ入った…
やだ…平気なの?
プス
プス…
プス
えっ
殺しちまったかも…
手加減しなかったし…
ちょっと!


自首しよう…そうしよう……
ヨロリラ
そんなっいやよ京！
びくっ
え!?
ガバ
忘れないうちにメモだっ!!!
えーーーとおーろーちーなーぎーっと
………
セリフは「喰らいやがれ！」かフムフム


お前 体何ともないのか!?
えっ!?
ニカッ
もちろんっスよ!!
効いてねーのかよったく……
喰らいやがれ!
あと炎さえでれば!!


もえろシンゴ
シュボッ
?
…フッ
'98は主人公とられるかもね?
あー?
あの野郎…
こっちは復讐に必死だというのに
くやっ
ぬおおおおお
楽しそうに遊んでやがるとは…!!!
ますます殺す…!!!
炎出せるまでオレがんばります
だから聞きあきたって…

つづく

月間 NEO・GEOソフト 読者人気ベスト 10!

KOF'97首位不動!
月華の剣士ついにランクイン!!

NF BEST 10!

ソフト人気ベスト10では毎月、ネオジオソフトの人気ランキングを大発表!! どんどん投票してお気に入りソフトのランクを上げよう！

今月のソフト人気ベスト10

順位(前回)	ゲーム名	メーカー名	ジャンル	ポイント
1位(1)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	SNK	格闘アクション	356P
2位(5)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	SNK	格闘アクション	298P
3位(4)	サムライスピリッツ天草降臨	SNK	格闘アクション	254P
4位(3)	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	SNK	格闘アクション	237P
5位(15)	真説サムライスピリッツ武士道烈伝	SNK	RPG	221P
6位(14)	～幕末浪漫～月華の剣士	SNK	格闘アクション	183P
7位(2)	リアルバウト餓狼伝説	SNK	格闘アクション	152P
8位(8)	サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	SNK	格闘アクション	140P
9位(8)	ティンクルスタースプライツ	ADK	対戦シューティング	92P
10位(7)	風雲スーパータッグバトル	SNK	格闘アクション	79P

総評

今月トップを飾ったのは、またまた『KOF'97』！ この勢いを止められるものはあるのか!? というほどの盛り上がりを見せております。やっぱり人気シリーズ、中でも最新作は強いよね！

累計の方でもどんどん追い上げて、今月も1ランクアップしました。上位との差はまだまだ激しいですが、今後入れ替わる可能性も…!?

2位には『KOF'96』が返り咲きました。やっぱりKOF人気はすごい！ 特に'96はオロチ編の謎解きがはじまった部分だったし、注目した人は多いよね。今でも古さを感じさせない作りも、人気のモトになっていそうです。

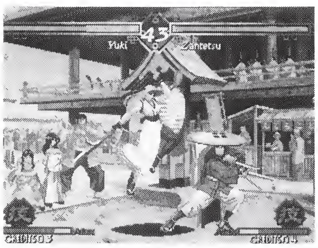
『天草降臨』は、先月より1ランクアップして3位に。サムスピシリーズで1番好きという人が多く、順調に票を伸ばしています。

『RB餓狼SP』はついに1ランクダウンして、4位になりました。今月集計分ではSS版が発売されたせいか、SSユーザーからの票もどんどん入っています。今後PS版が発売されると、PSユーザーからの票も入るだろうし…息の長いソフトになりそうです。それはKOF'97にもいえることだけどね。

そして『月華の剣士』は、ついに6位にランクイン。家庭用ソフトが発売される前の集計にも関わらず、ベスト10に入るとはさすがです。今後家庭用も次々と発売されるし、これからの票にも期待。

累計では、月間ベスト10で順調に票を伸ばし続けている『ティンクルスタースプライツ』が、5ランクアップして34位に。これからもまだまだ伸びそうです。

さぁ、来月はどういう結果になるのでしょうか？ みなさん、どんどん投票してね!!



「力」「技」の剣質選択が斬新な『月華の剣士』



根強い人気の『風雲STB』。今後にも期待

※この順位はNEO・GEOソフトの読者人気投票を順位ごとに加点し、ネオジオフリーク編集部にて集計したものです。

【読者の一言】

〈ザ・キング・オブ・ファイターズ'97〉
何より技がよいです。出やすい、見やすい、かっこいい。暴発するけど、でも楽しーから♡
●PN／吉田らるふ（埼玉県）

〈ザ・キング・オブ・ファイターズ'96〉
KOFは年ごとにステージの変化があっていいですね。特に'96は、各チームのステージがピッタリでした。ボスもそこそこの倒しやすさでよかったです。レベル8でも。
●PN／御祇島チャーリー（広島県）

〈リアルバウト餓狼伝説スペシャル〉
ビリーがカッコイイし、強い!! ド下手な私も彼のおかげでラスボス前まではいける（笑）!!
●PN／黒森音葉（東京都）

〈～幕末浪漫～月華の剣士〉
遊びやすいです！　演出もこってて、超OK！　新撰組隊士もいるし、守矢様♡もいるしね（新撰組好き）！
●PN／鳳凌葵（千葉県）

やっぱモードだよ!!　KOFやサムライにもあるけど、個人的には必殺技よりシステム違った方がいいし、本当にどっちも使いたくなるようにうまい具合に調整されてるんで、KOFみたいにかたよらないと思うし。

それに楓は覚醒ができるからいい。グ○コアーモンドキャラメルのように一粒で2度おいしいとはこのことだ（つてKOFは3倍だけど）。ただ一つ。乱舞奥義は「技」にあってると思うけど、潜在奥義も「技」のような気が…うむ。
●PN／加藤龍介（宮城県）

〈リアルバウト餓狼伝説〉
このゲームで人生狂わされたんスから…。
●PN／桐生悠樹（京都府）

〈サムライスピリッツ武士道烈伝〉
こんな楽しいRPGって初めて。銭湯いってばっかりの私♡（↑死ね）
●PN／近江蛍（新潟県）

お便り募集

このコーナーは皆さんの投票が命♡　アーケード、家庭用を問わず、好きなネオジオタイトルと、つまらないネオジオタイトルをそれぞれ5つ書いて、ネオジオフリーク編集部まで送ってね。
ゲームについてのコメントも募集中！　熱いご意見待ってまーす♡

〈宛先〉
〒112-0005
東京都文京区水道
2-13-12　SKビル202
㈱芸文社　分室
ネオジオフリーク編集部
『ソフト人気ベスト10』係

月間 NEO・GEOソフト 読者人気ワースト10

禁断のワーストランキングの発表だ！
勇気ある投票待ってます!!

NF WORST 10!

今月のソフト人気ワースト10

順位（前回）	ゲーム名	メーカー名	ジャンル	ポイント
1位（2）	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	SNK	格闘アクション	82P
2位（6）	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	SNK	格闘アクション	64P
3位（1）	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	SNK	格闘アクション	57P
3位（8）	真サムライスピリッツ	SNK	格闘アクション	57P
5位（—）	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	SNK	格闘アクション	43P
6位（4）	餓狼伝説3	SNK	格闘アクション	35P
7位（—）	サムライスピリッツ	SNK	格闘アクション	31P
7位（3）	ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝	SNK	格闘アクション	31P
9位（—）	龍虎の拳2	SNK	格闘アクション	29P
10位（—）	餓狼伝説	SNK	格闘アクション	19P

このコーナーの存在について、さまざまな意見が寄せられております読者人気ワースト10。まさに禁断（笑）のコーナーではありますが、みなさまの勇気ある一票をお待ちしています♡

【読者の一言】

〈ザ・キング・オブ・ファイターズ'95〉
まじめにやってルガールにパーフェクト負けも夢じゃないくらい強すぎ。怒チームだけで半日かかったし。外ではとてもじゃないがやれないです。
●PN／吉田らるふ（埼玉県）

〈真サムライスピリッツ〉
ゲームが悪いのかナコルルを使う私が悪いのか。
●PN／桐生悠樹（京都府）

〈ザ・キング・オブ・ファイターズ'97〉
やっぱり草薙京かっこつけすぎ。それに主人公だからといって、他のキャラより技多すぎ。
●PN／ナッコー（北海道）



必殺技が暴発しまくる『KOF'97』。簡易コマンドは慣れるまでが大変…

累計ソフト人気ベスト50

順位（前回）	タイトル	ポイント
1位（1）	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	5,170P
2位（2）	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	5,045P
3位（3）	リアルバウト餓狼伝説	3,770P
4位（4）	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	3,627P
5位（5）	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	3,024P
6位（6）	サムライスピリッツ天草降臨	2,640P
7位（7）	真サムライスピリッツ	2,274P
8位（9）	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	1,875P
9位（8）	ザ・キング・オブ・ファイターズ'94	1,866P
10位（11）	餓狼伝説スペシャル	1,392P
11位（9）	餓狼伝説3	1,370P
12位（14）	真説サムライスピリッツ 武士道烈伝	1,251P
13位（12）	風雲スーパータッグバトル	1,238P
14位（13）	サムライスピリッツ	1,141P
15位（15）	ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝	1,048P
16位（16）	天外魔境真伝	807P
17位（17）	パルスター	633P
18位（18）	メタルスラッグ	581P
19位（19）	龍虎の拳2	572P
20位（20）	わくわく7	518P
21位（21）	NINJA MASTER'S	479P
22位（22）	ワールドヒーローズパーフェクト	443P
23位（26）	マジカルドロップIII	361P
24位（23）	パズルボブル	358P
25位（24）	ソニックウィングス3	340P
26位（25）	マジカルドロップ2	339P
27位（27）	ビューポイント	304P
28位（28）	餓狼伝説2	300P
29位（29）	BREAKERS	286P
30位（30）	ギャラクシーファイト	264P
31位（31）	ステークスウィナー	248P
32位（—）	～幕末浪漫～月華の剣士	241P
33位（32）	アイドル麻雀 ファイナルロマンス2	239P
34位（37）	KOF'96 NEO・GEO Collection	202P
35位（39）	ティンクルスタースプライツ	193P
36位（33）	超人学園ゴウカイザー	177P
37位（34）	ソニックウィングス2	168P
38位（35）	神凰拳	153P
39位（36）	ステークスウィナー2	145P
40位（38）	風雲黙示録	114P
41位（40）	ファイターズヒストリーダイナマイト	98P
42位（41）	マネーアイドルエクスチェンジャー	84P
43位（40）	ワールドヒーローズ2	83P
43位（42）	ADKワールド	83P
45位（44）	龍虎の拳	79P
45位（44）	餓狼伝説	79P
47位（47）	NEO ドリフトアウト	78P
48位（46）	ビッグトーナメントゴルフ	77P
49位（50）	ダブルドラゴン	76P
50位（48）	トップハンター	74P

NEO・GEO ROM&CD 売り上げランキング TOP10

12月版

12月1日～12月31日

KOF'97不動！
移植版の方は
最新作がランクイン!!
チェックしてるかな!?

順位	タイトル	コメント	ポイント	発売日
1	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97 CD	ノーコンティニューでクリアすれば、デモセレクトでいつでもデモ&EDが見られるぞ。レベルはいくつでもOK。	5,731P	'97.10.30発売
2	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97 ROM	主人公チームでプレイして京でオロチを倒すと、EDの途中で京VS庵の闘いがはじまるぞ。京使いならやるしか！	2,217P	'97.9.25発売
3	餓狼伝説3 CD	キャラクター選択時にスタートボタンを押しながら決定すると、スピードアップモードになるのだ。試してちょ！	245P	'95.4.28発売
4	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 NEO・GEO Collection CD		213P	'97.2.14発売
5	サムライスピリッツ武士道烈伝 CD		207P	'97.6.28発売
6	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣 CD		89P	'95.12.29発売
7	風雲黙示録 CD		74P	'95.6.16発売
8	ワールドヒーローズパーフェクト		69P	'95.7.21発売
9	龍虎の拳2 CD		41P	'94.9.9発売
10	BREAKERS CD		39P	'96.4.25発売

協力店の紹介

ご協力していただいた販売店は以下の通りです。

〈ソフマップ〉
ソフマップ秋葉原本店
東京都外神田3-14-10 ソフマップビル
☎03-3253-3030
ソフマップ日本橋店
大阪府日本橋
3号店☎06-634-4020
4号店☎06-634-5820
7号店☎06-634-2076

〈あくとグループ〉
ファミコンランド一宮本店
愛知県一宮市富士3丁目1-5
☎0586-24-7665

〈カメレオンクラブ〉
カメレオンクラブ綾瀬店
東京都葛飾区小菅4-10-4 JMビル1F
☎03-5680-5290
他、加盟店76店舗

PS版TOP5

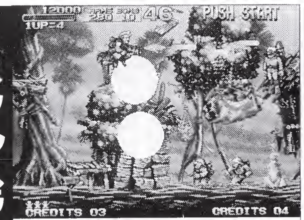
順位	タイトル	ポイント	発売日
1	サムライスピリッツ天草降臨スペシャル	512P	'97.12.25発売
2	マジカルドロップIII	344P	'97.10.31発売
3	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	179P	'97.7.4発売
4	真説サムライスピリッツ武士道烈伝	126P	'97.6.27発売
5	メタルスラッグ	118P	'97.8.7発売

SS版TOP5

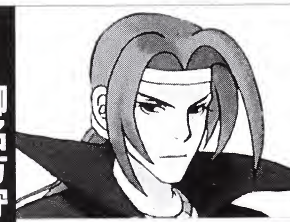
順位	タイトル	ポイント	発売日
1	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	523P	'97.12.23発売
2	ティンクルスタースプライツ	419P	'97.12.18発売
3	サムライスピリッツ天草降臨	256P	'97.10.2発売
4	真説サムライスピリッツ武士道烈伝	161P	'97.6.27発売
5	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	109P	'96.12.31発売

※各表のランキングは、北は北海道から南は九州まで、全国82店舗のご協力により、ネオジオフリーク編集部が独自に集計し、作成したものです。
各表内のポイント数によって、そのハードでの売り上げを比較することはできますが、3つの表のポイント数によって、各ハードのソフト売り上げを相対的に比較することはできません。

ゲーム用語辞典



メタルスラッグ
近々続編が登場。膨大な裏設定が存在するが、別に知らなくても何ひとつ困らない。



御名方守矢
アクセサリーなど西洋のものを身につけている守矢。パンツはカルバンクラインか？

本書のきまりと使い方：見出し語［漢字］意味

ま（マ）

まあい［間合い］：対戦相手との距離。格ゲーにおいて、非常に重要な要素の一つである。これを間違えると、手堅く痛い目に遭う。

まあじゃん［麻雀］：中国から伝わったゲーム。136個の牌を使って勝負する。最近では脱衣系が流行っているが、非常に好ましいことである。

なお、金を賭けてのプレイは厳禁。これが元で発祥の地、中国では法律で麻雀が禁止されているらしいぞ。

マイキャラ：プレイヤーが操作するキャラクターのこと。また、お気に入りのキャラクターとの意味もある。ちなみに編集林のマイキャラは紅丸。

マウントポジション：実際の格闘技にある、あお向けになった相手に馬乗りになった状態。この体勢になると、相手は反撃することが非常に困難になる。

これが転じて、対戦において徹底的に不利なキャラの組み合わせや、明らかに返しにくい攻め、戦法をこう呼ぶ。

まけ［負け］：敗北の意。対戦でこの状態になってしまうと非常に悲しいどころか、自分が本当のダメ人間に思えてしまうので、要修行。くれぐれも、人生において負け犬にならぬように…。

まち［待ち］：自らは攻撃せず、ひたすら防御の姿勢で応戦するスタイル。対人戦では非常に嫌われるので注意!!

例外ではあるが、異性の家の前で勝手にこの状態を繰り返すと、ストーカーなどというイカしたホーリーネームをつけられるので禁じ手とす。

マックス：最大限の意。『侍魂』で怒りゲージがこの状態になると、全ての攻撃力がアップする他、怒り必殺技、秘奥義が使用可能になり、怒り爆発が発動可能になる。


うぉりゃ〜！　怒りマックスじゃ〜い！　ふっ飛ぶぜぇ〜!!

まほう［魔法］：不思議なことを起こさせる術。RPGでは、必要不可欠なもの。現実世界では考えにくい現象だが、締切りが近くなると勝手にラ◯ホー状態になるのはなぜ？

マルチ：さまざまな選択肢があること。例として、幾つものエンディングが楽しめるマルチエンディングや、自分でゲームのストーリー展開を選んでいけるマルチシナリオなどがある。

み（ミ）

みぎむきじ［右向き時］：キャラクターの技紹介などの時、コマンド入力が分かり易いように自キャラの向きを特定するために用いられる言葉。

ミサイル：非常に攻撃力の高いアイテム（兵器）のひとつ。シューティングでは、Bボタンがミサイルの場合多し。

常に刺客に狙われているNF編集部は各種迎撃ミサイルを標準装備。しかし蒲地ミサイル（仮）は少年を見つけると勝手にホーミングしてしまい、森ミサイル（仮）は恐い話を聞くと使用不可など、どれも今イチ実用性に欠ける。

みため［見た目］：いくら外見がよくてもイケてないワザを出すキャラは敬遠されがち。やっぱりトータルで、イケてるキャラは人気が高い。



『ブレイジング』ヘルハウンドの6WAYはミサイルも発射

む（ム）

ムズい：難易度の高いゲームや入力の難しい技。また己の技術が未熟にもかかわらず、ゲームをクリアできない場合にこの言葉を多用すれば、周囲のギャラリーに「オイラはヘタじゃないんだぜ」とアピールすることができる。

むてきじかん［無敵時間］：攻撃を食らう〝やられ判定〟がなくなり、相手の攻撃が当たらなくなる時間を無敵時間という。必殺技の出はじめに無敵時間があると、相手の攻撃をつぶせる使い勝手のよい必殺技となる。

通常技でも跳び上がって攻撃するようなものは、足元の判定が消えるので足元無敵などと呼ぶこともある。

むぼうびじょうたい［無防備状態］：防御体勢をとっていない、または何らかの理由で防御が不可能な状態。いわゆるやられ放題な状態。

相手の状態がこれなら攻め時だが、自分がこの状態になると大ピンチ。レバガチャ＋ボタン連打で、素早く時間短縮しよう。

め（メ）

めおし［目押し］：ボタン連打ではなく、タイミングをあわせて、ポン、ポンとボタンを押すこと。余談ではあるが、パチスロでは必要不可欠の技となっている。

めくり：いわゆる裏まわりのことで、相手を跳び越すように技を出し、ガード方向が逆になる効果を狙うこと。

メーカーチェック：編集が悩み、もがき、苦しんで書き上げた原稿を一瞬で無効にする、この世で最も恐ろしい儀式。この過程で闇に葬られていった新情報、A級連続技、不思議現象は数知れず。

編集とメーカーによるこのあたりの攻防は、ハッキリいってキツネとタヌキの化かし合いに近いものがある。

メモリ：これがたくさん入っていればいるほど、コンピューターが一度に処理できるプログラムの量が増えるため、複雑なゲームもスムーズに動かすことができるようになる。

メモリーカード：積み重ねてきた努力の結晶を記憶してくれる、ありがたいカード。

ネオジオ用のメモリーカードはカセットと一部のMVS（アーケード基板）に対応。もっとも最近は、対応しているMVSはほとんどナシ。ちなみにCD（Z含む）にも対応していない。

PS用のメモリーカードに最近よく色違いの限定版があるが、ネオジオ用メモリーカードは通常版自体が超レア物、激ヤバ即ゲットだぜ状態のため、限定版は作られていない。

も（モ）

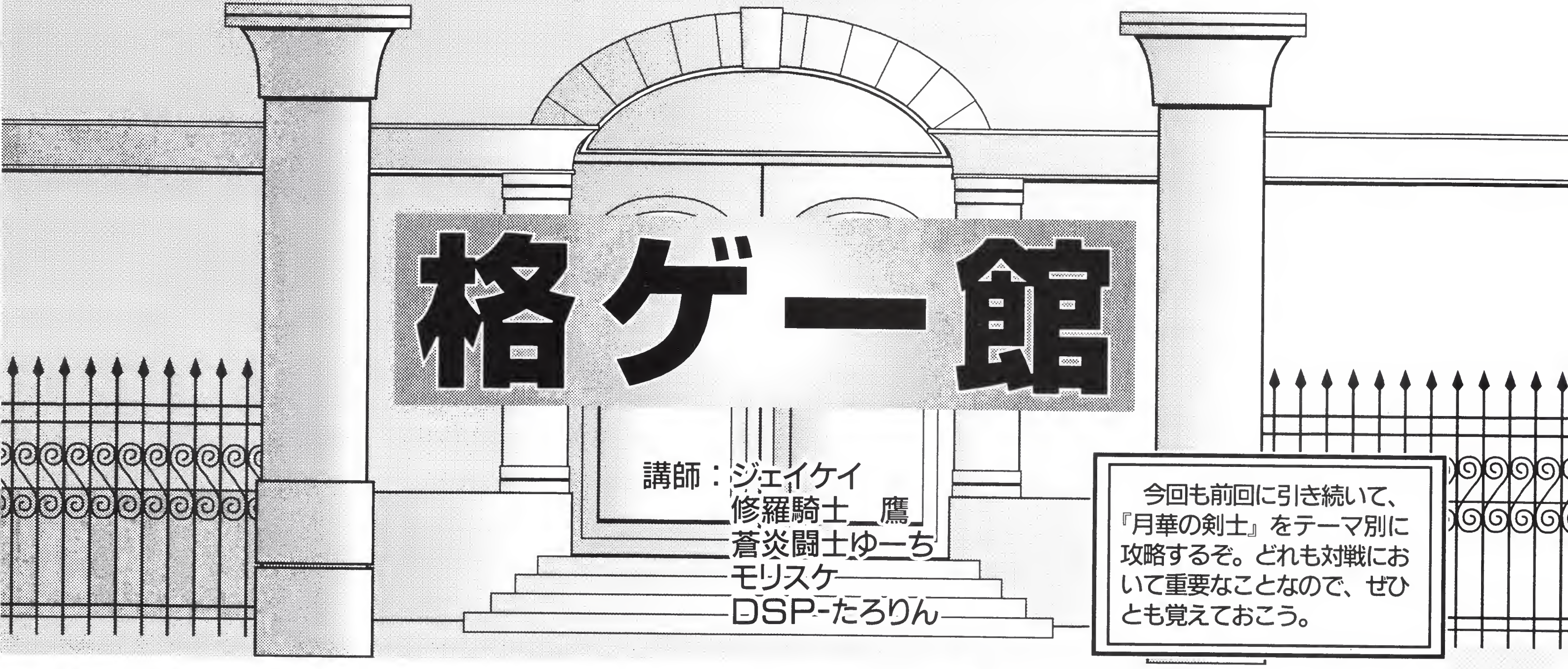
もどり［戻り］：たとえば必殺技を出した場合、その必殺技を出しきったポーズから通常のポーズになるまでのグラフィック、またはモーションをさしてこう呼ぶ。

このモーションの最中キャラはスキだらけ、まさに「ボディがガラあき」状態となってしまう。

格ゲー初心者の鬼門「キャンセル」とは、この〝戻り〟モーションをすっ飛ばして次の技につなげること。そのため技と技の間にスキがなく、素早い攻撃が可能になる。

モーションキャプチャー：人体のあらゆる場所にあやしげなセンサーを取りつけ、人の動きをリアルに再現する技術。『侍魂』に採用されている。


モーションキャプチャーの特徴はその“ヌメッ”とした動き



格ゲー館

講師：ジェイケイ
修羅騎士 鷹
蒼炎闘士ゆーち
モリスケ
DSP-たろりん

今回も前回に引き続いて、『月華の剣士』をテーマ別に攻略するぞ。どれも対戦において重要なことなので、ぜひとも覚えておこう。

幕末浪漫 月華の剣士™

素手時の攻防&空中ガード

テーマは、なる機会があまりない"素手状態"と、今まで詳しく解説していなかった"空中ガード"。攻防のポイントを含めて特集するぞ！
攻略／ジェイケイ

〜素手状態編〜

素手状態での基本性能

素手状態では、弾き、B+C、ダウン攻撃、連殺斬、超奥義、潜在奥義、乱舞奥義を使うことができず、特殊技&必殺技も使えるものが限られてしまう。通常技&特殊技はすべてキャンセル不可能だ。

通常技は、李と示源以外のキャラは9種類だけ（立ち、しゃがみ、ジャンプの各A、B、C）。李と示源は➡+Bなどを含めた、武器あり時と変わらない通常技を使える。A&Bは、ほとんどが素手時専用技で、立ちCは武器あり時の➡+C、しゃがみCは➘+Cとほぼ同じ技だ。


元々素手なので、通常技はほとんど変わらない。李は攻撃力も同じ

通常投げは、素手だと使えないキャラもいる。これは次ページの表を参照して欲しい。

素手状態での必殺技&特殊技は、けずりダメージが非常に大きいという特徴があるぞ。

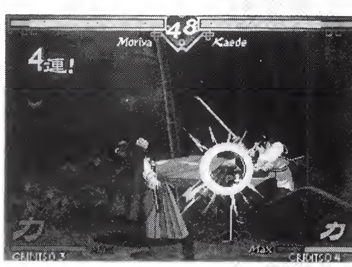
「力」の"攻撃力が高く、通常技にけずり能力がある"という特性は素手になっても残る。ちなみに素手状態だからといって「技」の通常技で体力をけずられることはない。

表のガード耐久値は、李の立ちAを何発ガードした時点で武器を落したか、というもの。目安程度に見て欲しい。また、武器を落とさない武蔵と嘉神は除外してあるぞ。

キャラ別ワンポイント

●楓
しゃがみBはなぜか下段技。立ちorしゃがみB→立ちBが連続技になる。束風はモーションが遅くなってしまうぞ。

●守矢
立ちB→立ちB→立ちorしゃがみCが連続技。ジャンプBは裏まわり可能で、しゃがみBは対空技として使える。


ジャンプB→立ちB×2→立ちCで4段。全然減らないけどね

●雪
垂斬を決めたあとは、画面端限定で立ちAが入る。

●翁
リーチは異常に短いが、少しずつ前に歩きながら立ちA×2→立ちB→しゃがみCが連続技になる。落とした武器は一見の価値アリだ。

●あかり
B&Cでの攻撃が通常時から大幅に変化する。また、なぜかジャンプの着地にスキができてしまう。


あかりは蹴りも変化する。しゃがみCは2段蹴りになるぞ

●十三
しゃがみBは下段技。しゃがみB×2→立ちBが連続技。

●鷲塚
しゃがみB→立ちBが連続技になるが、楓や十三と違い、しゃがみBは立ちガード可能。

●紫鏡
ジャンプBは裏まわり可能、立ちBは対空になる。立ちAはリーチが長く出も早い（スキはやや大きいが）。通常投げを使えないのが残念。

●天野
穴熊連発がA級連続技。将棋倒しは失敗しても空振りポーズが出ない。しゃがみBは、対空技としての性能が高いぞ。


出るのが早いので、武器あり時に欲しいぐらいなのだ

●李
武器あり時と違い、しゃがみC（連発）→➘+Cが連続技になる。無影脚はヒットさせても反撃を受けてしまう。

●斬鉄
しゃがみBが対空技になる。ジャンプBは裏まわり可能。

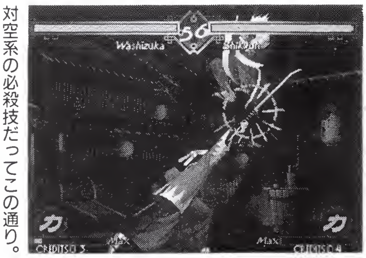
●示源
通常技に大きな変化はない。金剛砕は間合いが結構広いぞ（武器あり時よりは狭い）。

〜空中ガード編〜

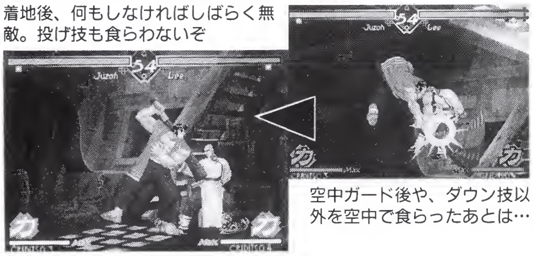
空中ガードの性質

『月華の剣士』の空中ガードは、ガードできる技が非常に多い。ジャンプ攻撃や飛び道具だけでなく、ほとんどの特殊技&必殺技をガードできるのだ。ただし、ジャンプの予備動作中（まだ空中に浮いていない状態）と、ジャンプ直後は空中ガードできないぞ。

空中ガード後は、空中ガー



対空系の必殺技だってこの通り。空中ガードできちゃうぞ



着地後、何もしなければしばらく無敵。投げ技も食らわないぞ

空中ガード後や、ダウン技以外を空中で食らったあとは…

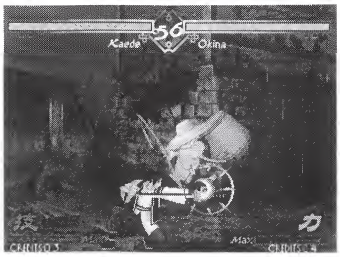
ド状態でかたまったまま後方に跳ねる。着地するまでは操作不可能で、空中ガードできない技で攻撃されると一方的に食らってしまう。投げられ判定も残っているので、空中投げも食らってしまうぞ。どちらも、実戦でやられることは少ないけど（特に後者）。

着地後は少しの間だけ特殊な状態になる。何もしない限り無敵状態なのだが、何からの行動を取った瞬間に食らい＆投げられ判定が出現するのだ。空中でダウンしない技を食らったあとの着地も、これと同じ状態になるぞ。

ちなみに、相手の攻撃がこちらに当たらなくても、空中ガードのポーズは取れる。そのあとは、ジャンプ攻撃は出せるが空中必殺技は出せないぞ。また、相手が攻撃している最中に後ろジャンプすると、ジャンプ直後に空中ガードのポーズを取り、なぜか小ジャンプの軌道になってしまうのだ（ダッシュ中に後ろジャンプした時は大丈夫）。

空中ガードできない技

まず地上で出す通常技。ただし、しゃがみAだけは空中ガードできる。



しゃがみAは、地上通常技なのに空中ガードされてしまうのだ

超奥義＆潜在奥義は、雪の雪風巻（3段目）と、嘉神の紅蓮朱雀、負の裁き、焚書抗儒、紺碧の猛禽を除いて、すべて空中ガード不可能。

必殺技＆特殊技で空中ガードできないものは以下の通り。楓…晨明・空牙の雷が上昇する部分＆追加技。玄武の翁…亀舞・地（強の最後の1発を除く）、無功用。鷲塚…狼牙の追加技①、俊殺の追加技。天野…必至。李…火影。示源…絶咆吼（武器あり時のみ）。武蔵…飛刀二連、劫炎剣、脅かし（2段目のみ）。嘉神…地獄の劫火（1段目のみ）。

キャラ名	ガード耐久値		通常投げの有無
	力	技	
楓	21〜22	17	○
守矢	21	17	○
雪	21	17	×
翁	21	17	×
あかり	19〜20	15	○
十三	23	18〜19	○
鷲塚	21	17	○
紫鏡	21	16	×
天野	21〜22	17	○
李	22〜23	18	○
斬鉄	21	16	○
示源	23	18〜19	○

格ゲー目安箱

NF攻略陣が質問に答える！

Q．暴走庵でジャンプ強キック→近立ち強パンチ→キャンセル屑風が入りません。コツを教えてください。あと超必殺技の弱強の違いも！
●山口幸洋さん（千葉県）

A．毎度〜♡　確かに暴走庵のJ攻撃→強パンチ→キャンセル屑風は難しい連続技だね。理由は暴走庵のジャンプ軌道が低いため、どうしてもJ攻撃を昇りで当てがちになってしまうこと。これだとJ攻撃→強パンチのあと、屑風の間合いから離れてしまうのだ。よってJ攻撃を〝昇りで当てない〟というのが注意すべき点。ジャンプの高い位置で攻撃を出していくようにしよう。また、暴走庵は移動速度が速いため、J攻撃ヒット後に歩いて強パンチをつなげることができる。それを利用し、J攻撃→一瞬歩いて強パンチ（➡C）→キャンセル屑風（↙➡＋C）と、自ら歩いて屑風の決まる間合いにするとよいでしょう。これなら、多少昇りぎみの位置でJ攻撃を出しても連続技を決められるぞ。

2つ目の質問の超必殺技の弱強の違いだが、八稚女も八酒杯も弱強で移動距離or飛距離（弱は短く、強は長い）が違う。また八稚女は、弱より強の方が威力が高い（八酒杯は弱強同じ）という違いがある。分かったかな？

（蒼炎闘士ゆーち）

修羅騎士 タカの本番勝負

新装開店8回目

お題：侍魂③

文：修羅騎士　鷹
＆愉快な仲間
＆NF編集部

編：タカって今、侍魂のムックで大忙しだと思うんだけど、改めてやり直してみてどうかなぁ？　対処の仕方がない〝はめ〟があったりとか…。10割はあったんだよね？

鷹：やばいっしょ。かなりインチキっぽいのが結構あるっすよ（笑）。つーか対処のしようがないから〝はめ〟であって…。（ジェイケイ登場）

ジェイケイ：聞いてくれよぉ〜！　ガルフォードのお手玉がすごいんだよぉ〜！

鷹：いい〜んだって君は！　何でいっつもインチキ見つけんだよ。（ジェイケイは悲しげに去っていき、ゆーち登場）

ゆーち：はめ食らったら、反対側にいって相手をブン殴るか悶えてしまおう。

編：うっ…、じゃぁ、色々な資料を見て判明したこと（コンビネーションなど）とかあったと思うんだけど、それらについてはどうだった？

鷹：俺が思うに大した進展はなかったっす…。（たろ登場）

たろりん：何すかね〜、ACフレーム（次の技を出すことはできないが、ガードやジャンプ、ステップ移動はできる）には驚かされましたけどね〜、何か結局うそっぽかったみたいっすね〜。

編：CPU戦攻略もするんだけど、どうCPUは？　強いのかなぁ。

鷹：根本的に楽だと思うんだけど…。使用するキャラによると思うよ？

編：へぇ〜、そうなんだぁ。そういえば街のゲーセンに出まわってそろそろ1ヵ月が経つけど、もう黒子とかも使われてるのかな。黒子ってどんな感じなの？　性能とか…。

鷹：得意げに使ってくる人が結構いたよ。性能はねぇ〜、A級やってくる奴がいたよなぁ〜（といいつつジェイケイを見る俺）。

編：残念ながら、巌陀羅とデクとユガは使えないみたいだね。使えればよかったのになぁ。そういや、本編で載ってなかったけど、Cボタンで技をキャンセルできるよね。これの使い道とかってどうなの？

鷹：接近戦でのフェイントに使えると思うんだけど…。このゲームではちときにくいかな？　あと覇王丸などはちと違った使い方があるよ（今月号の覇王丸の攻略参照）。

編：今回はこの辺でおしまい。只今、攻略陣入魂で誠意作成中の侍魂攻略ムック、2月27日の発売までもう少し待っててね。

※今回、最強キャラを使え！　伝説の10割、ゲーム万華鏡はお休みです。

コンシューマーハイスコアコーナー

CLUB HOUSE/HI-SCORE

クラブ・ハウスコア

今月はちょっと小康状態…来月からの新タイトルに期待

目指せ頂点!! ハイスコアラーたちの熱い稼ぎの宴

外は寒〜い冬ですが、みなさんおうちゲームであったまってますか？　こういう季節には、こたつとおうちゲームって欠かせないアイテムだよねぇ。…私だけか（笑）？

よた話は置いといて、今回のハウスコアですが…ちょっと小康状態に入っている感じですな。というか、申請にかたよりが…。『KOF'97』のエディットチームが多いですにゃ。他のチームのも送ってくれると、非常にうれしいのだ。

そして今月からはついに、『〜幕末浪漫〜月華の剣士』の募集も開始します！　事前告知してなくてちょいと急な募集なんですが、ぜひぜひ応募してくださいませ。

募集内容は、CPU戦で使用可能なキャラ14人のストーリーモードと、タイムアタックモードです。タイムアタックモードは、KOFのサバイバーと同じく1番いい成績の1キャラのみの掲載となりますので、自分の得意なキャラ、稼げると思うキャラで挑戦してください。今月号の月華のページに色々載ってるので、参照してみてね。

『力』『技』の剣質別には集計しませんので、お好きな方で挑んでください。ただ、申請書にはどちらの剣質を選択したかを書いてください。

それから先月号の補足ですが、先月から募集を開始した『マジカルドロップIII』は、アーケードモード、スペシャルモード（サターンモード）のそれぞれの『ストーリーモード』『ひたすらモード』の、全4項目が対象となります。使用ハードを必ず書いて、コンティニューしていないゲーム内容を録ったビデオと一緒に送ってね。詳しくは募集要項を参照してください。

ご応募待ってます！

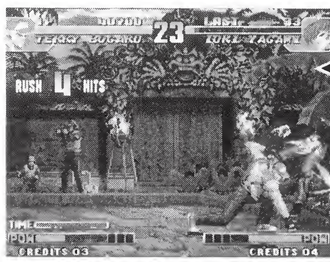
今月のハイスコアラー攻略法 高得点への道

THE KING OF FIGHTERS'97（サバイバー・スコア）

試合がはじまったら後ろにさがって様子を見る。跳びこめそうだったら、跳びこんで連続技。跳びこめなさそうだったらパワーウェイブなどを出してパワーゲージをためる。そのあとは、パワーチャージ→しゃがみ弱パンチ空振りキャンセルパワーチャージのパターンに持っていく。

1人目には超必殺技を使わずにゲージを温存し、2、3人目はパワーチャージパターンで気絶させてからハイアングルゲイザー（MAX版）のゲイザー部分だけを当てる。この攻撃は1発2千500点も入るのだ。

●Y・K・千葉県



そしてハイアングルゲイザーを当てると、得点がモリッと入る



気絶させたら、後ろジャンプしてからパワーMAX発動

THE KING OF FIGHTERS'97（エディットチーム）

アテナ、庵、リョウのエディットで、主にアテナを使う。ラウンド開始直後小ジャンプし、着地してスーパーサイキックスルーを決める。

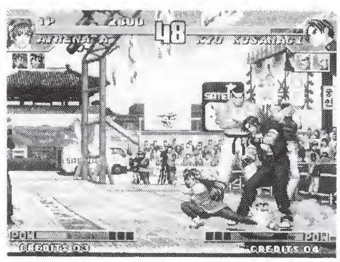
浮かせた相手への追い打ちはジャンプ弱パンチ。理由は、ジャンプ強パンチだとダメージが大きすぎて、得点の高いスーパーサイキックスルーを決める回数が減ってしまうからだ。

ジャンプ弱パンチで追い打ちしたあとは、着地でしゃがみ弱キック。これは強パンチの方が簡単だが、ダメージが大きい。例によってスーパーサイキックスルーの回数を増やすために、しゃがみ弱キックを使う方がいい。出ている時間が短いので難しいが。

とどめは相手の体力をギリギリまで減らしてから、シャイニングクリスタルビット。

庵がチームにいると、CPUの7ステージは暴走レオナになる。暴走レオナは弱いので、なるべくチームに庵を入れておく方がいい。

●橘ウキョ〜・長野県



ダメージの低いしゃがみ弱Kを当てる。立ち弱Kもオススメ

リアルバウト餓狼伝説スペシャル（裏ビリー・カーン）

試合が始まったら↙+Dでライン移動し、すぐに対ラインしゃがみCで転ばせる。ガードされたらダッシュで近づいて、自分のラインに引き寄せた相手にB・B・➞+C・⬅+Cを当てにいくか、再び↙+Dでライン移動して繰り返す。

使っていくコンビネーションアタックは、しゃがみB・立ちB・➞+C・⬅+C↓キャンセル三節棍中段打ち↓火炎三節棍中段突き。

気絶させることができたら、超火炎旋風棍でとどめ。残り体力が少なくなったら、画面端で超火炎旋風棍でけずり倒す。

●花蝶風月・大分県

リアルバウト餓狼伝説スペシャル（裏アンディ・ボガード）

しゃがみCや対ラインしゃがみCなどでダウンを奪う。そうしたらジャンプCを空振りし、着地後しゃがみB・立ちB・➞+C・⬅+C↓キャンセル斬影拳　穿を繰り返す。相手が残り体力わずかで気絶したら、絶　裂破弾の4ヒット目を当てる。

●花蝶風月・大分県

第5回クラブ・ハウスコア ポイントランキング

1位	人間の魂・岡山県	567Pts.
2位	花蝶風月・大分県	243Pts.
3位	10-KEY・東京都	241Pts.
4位	橘ウキョ〜・長野県	205Pts.
5位	G・T・H・北海道	201Pts.
5位	モズ太郎・神奈川県	201Pts.
7位	SAS・愛知県	102Pts.
8位	TOMOYA・神奈川県	97Pts.
9位	M,Y-剣魂・千葉県	42Pts.
10位	Y・K・千葉県	25Pts.

※ポイントはスコアの順位などに応じて、編集部で集計しています。

▶クラブ・ハウスコア

THE KING OF FIGHTERS'96

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
チームプレイ／餓狼チーム	SAS・愛知県	1,254,400	ALL
チームエディット（CD）／ちづる、テリー、ロバート	SAS・愛知県	1,543,000	ALL
チームエディット（カセット）／テリー、アテナ、Mr.BIG	モズ太郎・香川県	1,203,800	ALL
サバイバーモード（スコア）／テリー・ボガード	SAS・愛知県	1,024,500	29人目
サバイバーモード（タイム）／レオナ	RSD・東京都	4'09'42	ALL

BREAKERS

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
黄　白虎	M, Y－剣魂・千葉県	17,777,700	ALL
コンドル・ヘッズ	橘ウキョ～・長野県	17,268,000	ALL
ライラ・エスタンシア	橘ウキョ～・長野県	17,248,600	ALL
李　刀龍	橘ウキョ～・長野県	17,238,900	ALL
ピエール・モンタリオ	橘ウキョ～・長野県	17,196,900	ALL
アルシオンIII世	橘ウキョ～・長野県	17,185,100	ALL
シーク・マハール	橘ウキョ～・長野県	17,180,800	ALL
ティア・ラングレー	橘ウキョ～・長野県	17,068,100	ALL
神威　翔	橘ウキョ～・長野県	17,021,500	ALL

パルスター

プレイヤー	スコア	備考
10－KEY・東京都	5,886,420	ALL

クラブ・ハウスコア募集要項

●ノーコンティニューによる点数（クリアしなくても可）、またはクリアにかかった時間集計とします。乱入は無効。

●ハードはNEO・GEO、NEO・GEO CD（CDZ）、PS、SSのどれでもOKです。

●ハイスコア申請にあたっては、次の項目を明記してください。記入もれがある場合、スコアが無効になることがあります。

スコアネーム（PN）を書かれて以内場合は本名で掲載されることになりますので、ご了承ください。

①ゲームタイトル
②ハード
③スコア
④キャラクター名
⑤ランク
⑥面数（何人目までいったか）
⑦あなたの攻略法、スコア稼ぎのコツ
⑧住所、氏名、年齢、職業、電話番号、スコアネーム

●申請スコアの証拠として、キャラクター名とそのスコアが同一画面上にあるVTRを同封してください。

●画像のひどいもの、オプション画面やゲーム内容の録画されていないものは集計できません（乱入やコンティニューしていないかの確認ができないため）。

●ゲームランク（レベル）は不問ですが、ラウンド数などは初期状態のままで。

●以下のゲームが対象となりますが、極端に申請の少ないタイトルに関しては、やむをえず集計を中止する場合がありますので、ご了承ください。

①月華の剣士
②K・O・F'97
③RB餓狼伝説スペシャル
④サムライスピリッツ天草降臨
⑤K・O・F'96
⑥BREAKERS
⑦わくわく7
⑧ティンクルスタースプライツ
⑨マジカルドロップIII
⑩真説サムライスピリッツ武士道烈伝

このうち、③、④、⑤、⑦、⑧、⑨、⑩は、PS、SSの移植版でも受けつけます。

また、この他のゲームでも、担当をうならせるような高スコアのものは、対象になることがあります。ふるってご応募ください（ネオジオで発売されているものに限ります）。

●スコア集計は、必要事項を明記のうえ左記宛先まで。

●締切りは2月末日、発表は5月号の誌上にて。

〒112-0005
東京都文京区水道2-13-12
SKビル202　㈱芸文社分室
ネオジオフリーク編集部
「クラブハウスコア」係

THE KING OF FIGHTERS'97

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
エディットチーム	橘ウキョ～・長野県	753,700	ALL
餓狼伝説チーム	人間の魂・岡山県	737,100	ALL
サイコソルジャーチーム	人間の魂・岡山県	703,200	ALL
龍虎の拳チーム	人間の魂・岡山県	689,800	ALL
火気元気チーム	人間の魂・岡山県	678,300	ALL
三種の神器チーム	人間の魂・岡山県	670,300	ALL
主人公チーム	人間の魂・岡山県	667,000	ALL
新女性格闘家チーム	人間の魂・岡山県	637,400	ALL
オロチチーム	人間の魂・岡山県	636,200	ALL
'97スペシャルチーム	人間の魂・岡山県	624,800	ALL
新・怒チーム	人間の魂・岡山県	591,300	ALL
ニューフェイスチーム	人間の魂・岡山県	584,700	ALL
キムチーム	人間の魂・岡山県	575,200	ALL
サバイバーモード（スコア）テリー・ボガード	Y・K・千葉県	1,162,600	ALL
サバイバーモード（タイム）暴走レオナ	人間の魂・岡山県	4'23'26	ALL

リアルバウト餓狼伝説スペシャル

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
ホンフゥ	花蝶風月・大分県	1,957,500	ALL
ジョー・ヒガシ	10－KEY・東京都	1,938,700	ALL
裏タン・フー・ルー	人間の魂・岡山県	1,922,500	ALL
不知火　舞	花蝶風月・大分県	1,907,300	ALL
テリー・ボガード	花蝶風月・大分県	1,905,900	ALL
裏ビリー・カーン	花蝶風月・大分県	1,904,900	ALL
ビリー・カーン	花蝶風月・大分県	1,901,200	ALL
ブルー・マリー	花蝶風月・大分県	1,897,100	ALL
山崎竜二	花蝶風月・大分県	1,894,300	ALL
タン・フー・ルー	花蝶風月・大分県	1,891,700	ALL
望月双角	人間の魂・岡山県	1,889,500	ALL
秦崇秀	人間の魂・岡山県	1,889,300	ALL
秦崇雷	人間の魂・岡山県	1,886,300	ALL
アンディ・ボガード	人間の魂・岡山県	1,885,200	ALL
ボブ・ウィルソン	人間の魂・岡山県	1,878,300	ALL
ダック・キング	人間の魂・岡山県	1,878,200	ALL
ギース・ハワード	人間の魂・岡山県	1,866,600	ALL
裏ブルー・マリー	人間の魂・岡山県	1,844,800	ALL
キム・カッファン	花蝶風月・大分県	1,840,400	ALL
裏アンディ・ボガード	花蝶風月・大分県	1,840,900	ALL
ローレンス・ブラッド	人間の魂・岡山県	1,822,500	ALL
チン・シンザン	人間の魂・岡山県	1,820,400	ALL
ヴォルフガング・クラウザー	人間の魂・岡山県	1,791,900	ALL
フランコ・バッシュ	10－KEY・東京都	1,776,300	ALL

サムライスピリッツ天草降臨

キャラクター	プレイヤー	タイム	備考
服部半蔵	モズ太郎・香川県	2'07'45	ALL
橘　右京	モズ太郎・香川県	2'33'18	ALL
ガルフォード	モズ太郎・香川県	2'45'06	ALL
ナコルル	モズ太郎・神奈川県	2'46'97	ALL
柳生十兵衛	G・T・H・北海道	2'48'75	ALL
天草四郎時貞	G・T・H・北海道	2'49'27	ALL
タムタム	G・T・H・北海道	2'53'16	ALL
首斬り破沙羅	G・T・H・北海道	2'57'10	ALL
シャルロット	G・T・H・北海道	3'07'40	ALL
覇王丸	Y・K・千葉県	3'08'56	ALL
風間蒼月	G・T・H・北海道	3'10'62	ALL
リムルル	モズ太郎・香川県	3'14'51	ALL
花諷院骸羅	G・T・H・北海道	3'17'88	ALL
風間火月	モズ太郎・香川県	3'18'68	ALL
千両狂死郎	モズ太郎・香川県	3'19'51	ALL
緋雨閑丸	G・T・H・北海道	3'22'20	ALL
牙神幻十郎	モズ太郎・香川県	3'35'01	ALL


サムライスピリッツ
カントリーロード
雪伝
最終回
Presented by 島津わか乃
カムイコタンに帰る？
はい
天草がいってました 自分の復活はきっかけにすぎない 災はこの地だけではおさまらないだろうと……
私はねえさまが旅立つ時「カムイコタンのこと頼んだわね」っていわれていたのに
ねえさまと離れたくなくて 自分のことを認めて欲しくて
後先考えずにカムイコタンを出てしまったの
私はここに来るまでに色々な人たちと出会いました
その出会いと戦いの中で 私自身何のために剣を振るうのか分かった気がしたんです


この剣に
こめる
私の魂を
だから…
一度カムイコタンに戻り
里の安全を確かめる
つもりです
そして
これからどうすべきか
よく考えます
今度ねえさまに
会った時
胸を張っていられる
自分であるために
わかった
ナコルル殿に
そう伝えておこう
ああ…
夜が明けたな
はい
あのーすみません
伝言をもう少し
いいですか?
覇王丸さんへは
女の人泣かせない様に、
チャムチャムへは
意地悪言って
ごめんね、
イナズマ忍者には
ねえさまに手ぇ出すなっ!
ー以上
……



カムイコタン
三日続いた吹雪も
やっと晴れた
みたいね
カムイの神々も
今年はねえさまのために
たくさんの雪を
降らせているのかな
あれから
どれくらい月日が
たっただろう
私のねえさまも
もう何度となく
この地を離れて
邪悪な気と戦ってきたけれど……
前の年に
ねえさまはまた
笑って旅立った
そして…



ーーい
おーーいー…
はっ
おーーい
リムルルーー
あれは…
イナズマ忍者!?
リムルル…
久しぶりだね
イナズマ忍者
今度は窓から
は入らないの?
すまないっ
リムルル!!
ガバーッ
えっ!?
俺は…
俺はっ…
ナコルルを守ることが
できなかったんだ!!


そのことを伝える為に わざわざ ここまで?
えっ!?
私… ねえさまのことは 知ってるの
ナコルルねえさまの声が 風になって この地に帰って来たから…
本当にすまない 俺は…
そっ
顔を上げて
ナコルルねえさまは きっとどこかで 生きている はずだから
リムルル…
消滅しそうだった 自然の命を守るため ねえさまはすべての 力を使ってしまった
でもそれは ねえさま自身が 望んだことです
ねえさまは いつもいってた 自然を守ることが 人を守ることなのだと


今ねえさまがどこにいるかは分からないけれど…
ねえさまとはいつかきっとまた会うことができるって私は信じてる
大丈夫 ねえさまの意思は私がちゃんと受け継いだから
ねえさまの愛した自然を守っていくことで私はねえさまを近くに感じることができるの
……
ちなみに今ねえさまの風はイナズマ忍者の後ろ辺りに吹いてるよ
えっホントっ!? どこどこっ
ふふーんっ
ーと言うのは冗談だよ～ん
ペ
がっくし
強くなったね リムルル
そうかな…
もしそうだとしたら色々な人たちとの出会いがきっと私を強くしてくれたんだね



長い様で早かった一年と約半月でした。（編集後記へと続く）



妹の直感っ!!
ナコルルねえさまもガルフォードのこと大好きだったんだよ!!
……
あっりがとうっ!!
びしっ
なごり雪の舞う風の中でねえさまが今静かにほほ笑んでいる
完

読者投稿による創作ストーリー

陽気で正義感あふれるご主人様につき添って、故郷のサンフランシスコからはるばる日本にやってきたパピィ。彼女の視点で描かれたガルフォードという青年と、2人の心暖まる旅の物語を楽しんでね。

レッツ・ゴー・パピィ！

★PN／いまい寿（静岡県）

あたしの名前はパピィ。

そう、みんなの知っている通り、ガルことガルフォードのよきパートナー。そして家族の一員でもあるわ。

ところであたしの名前、もう少しなんとかならなかったのかしら。別に気に入らないってわけじゃないのよ。

ほら、なんていったかしら、あのフランスの女剣士。キリッとしてて、剣を持つ姿も様になってるのよね。

あたしが人間なら、あんな感じかしら…って考えちゃったのよ。そうしたら名前もやっぱりそれなりの、って感じで急に欲が出たっていうのかしら…やだわ。

でも、あたしの娘たちの名前なんて、パパー、ピピー、ピパーですもの。あのお気楽なガルだから、ま、つける名前もこんなものよね。

お気楽っていえば、今までは忍者マスター一直線だったけど、近頃のガルはそうでもないみたい。

なんだか、正義のために戦うっていいはじめたのよ。

突然どうしちゃったのかしらって思ったけど、原因はどうやら、この前出会った女の子にあるようね。

ナコルルっていう、自然を愛し自然のために戦う少女。

ガルはどうやら好きになっちゃったみたいだけど…。おかげで「ジャスティス！」が彼の口癖になったわ。

でもナコルルとガルなら結構お似合いよね。あたしも応援してあげなくもないけど、女の子一人ぐらい自分でつかまえられなきゃ、忍者マスターにもなれないわね。

あら、ガルが何かいってるわ。「ゴー、パピィ！」ですって。はいはい、今いくから待ってて。

ふー、今日は何だか疲れた一日だったわ。ガルったら、昼食をとってくるっていったっきり、なかなか戻ってこないんだもの。

やっと帰ってきたかと思えば、いき倒れているサムライを拾ってくるし。仕方ないから自分でお昼をとってきたわよ。まったく。

でもってこのサムライ、くせ者なのよ。っていうより、〝臭う〟のよ。あたしが思うに、あれは一ヵ月ぐらいお風呂に入ってないわね。

ガルはなんともないみたいだけど、あたしなんて…あたしなんて犬っていうだけですごく鼻が利くのに、忍犬なのよ、忍犬。

いい加減、我慢できなくて、食後の腹ごなしがてら出かけようかしらと思ったら…。

きたのよ。

詳しい事情は知らないけど、臭いサムライのあとを追っかけてきたらしいの。

ニホン人のくせに髪の毛の赤いサムライが。

よっぽど頭にくることがあったのかしら。いってることが支離滅裂でよく聞きとれなかったけど、殺す、殺す、ってブツブツ呟いてたっけ。

あー、やだやだ。男のくせにヒステリーだなんて。

結局、赤毛のサムライはブツブツいいながら去っていって、臭いサムライは、あたしの残したお昼御飯を食べたら元気になったらしく、お礼をいって去っていったわ。

何だったのかしら、一体。

とりあえず、長旅ははじまったばかりなんだから、今夜はゆっくり寝ましょう。

あら、何かしら？ いい匂いがするわ。子供が近くにいるわね。

あたし、子供って好きよ。だって甘くていい匂いがするんですもの。

茂みの間からこちらの様子をうかがってるわ。

ガルはぐぅぐぅと寝てる。

あたしはその子を驚かせないように、そっと近づいた。

よく見ると、頭に大きな耳がついてたわ。まあ、しっぽまでついてる。変わった子ね。

でもとっても可愛いわ。

そんなことより、今夜は少し冷えるから、焚き火の側で眠りなさい。

あたしはその子の小さな体を焚き火の方へ軽く押した。

すると、あたしの考えていることが分かったのか、その子はそろりそろりと火へ近づいていったわ。

警戒しているみたい。でも疲れていたのか、すぐに眠ってしまったわ。

ガルのことだから、目が覚めてこの子のことに気がついても、文句をいったりはしないでしょう。

さあ、お休みなさい。

次の朝。

驚いたわ。

いいえ、それより嬉しい気持ちの方が強いわね。

昨夜の子供は、多分、日の出とともに起きて、このあたしに気づかれずに去っていった。

正直驚いたけど、あの子はお礼のつもりか、あけびを置いていったのよ。可愛いことをするじゃないの。

遠慮なく朝食にいただくわ。

ガルは相変わらずぐぅぐぅ寝てる。このぶんだと、あけびはあたしが取ってきたと思うでしょうね。

「ねぇ、パピィ。パピィはナコルルのこと、どう思う？」

ガルフォードは旅の道すがら、相棒のパピィに尋ねた。

つかず離れず一緒に歩いている彼女は、ちらりと目線だけ彼の方へと向けた。そしてすぐに前を向いてしまった。

ナコと出会って以来、度々聞かされる質問。

「あはは、ひょっとしてパピィってば、ナコルルにやきもち焼いてる？」

笑いながらそういうと、ガルフォードはパピィの背中を撫でた。すると彼女は嬉しそうにしっぽを振る。

ガルフォードもなんだか嬉しそうだ。

ナコルルのことを思い、ガルフォードが幸せな気分になれば、パピィだって幸せな気分になる。

どうして、といわれても、それが〝家族〟ってものだからだ。

偶然か運命の引き合わせか、ガルフォードと出会い、ともに同じ道を歩むことになったパピィ。

彼女はいつだって幸せだ。

どんなに辛く苦しい時も、彼女のパートナーは決して笑顔を絶やさないから。



イラスト／RURU

登場キャラ



ガルフォード：〝正義〟を愛するアメリカン忍者。パピィとともに旅をしている。



パピィ：ガルフォードの愛犬にして相棒。また、3匹の子犬の母親でもある。

募集要項

ネオジオのゲームやキャラを題材にしたオリジナルストーリーを募集！

字数は13文字×200行程度。タイトル、PN、住所、氏名、年齢、職業、電話番号を書いて、次の宛先まで送ってね。

採用者には、NFサービス部提供の賞品をプレゼント!!

（宛先）〒112-0005
東京都文京区水道
2-13-12 SKビル202
㈱芸文社 分室
ネオジオフリーク編集部
「読者創作ストーリー」係

※ストーリーは実際のゲーム設定をもとに、独自に創作展開しています。

クロスワードパズル

1	2	3	4	5		6	■	7	■	8	9	■
10	O	F			■	11	12		13		A	14
15			■	16	17			L		■	18	
	■	19	20	■	C	■		■	21	22 E	■	
23	24			25	■	26	■	27	■	28		K
■		■	29		30				31		■	
32			■	33			■	34 N		■	35	D
36		■	37 B				38	■	39	40		■
41		42		■		■	43	44	■	45 J	R	46
	■		■	47	■	48		M	49 I		■	
50	51	■	52		53 Q	■	54			■	55	
56 G		57		■	58	59	■		■	60	■	
61					H			■	62	S		P

まずは、タテ、ヨコのカギを頼りにクロスを完成させよう。

そしてA～Sの文字を順に並べていくと今月の問題が出てくるよ。

正解者の中から抽選で10名様にネオジオグッズをプレゼントするゾ。

応募待ってまーす!!

今月のヒント

お医者さんらしいゾ

タテのカギ

1 大門の超必殺技、嵐の山の一段目
2 商品の景品やふろくとしてつけ加えるもの
3 ピエール・モンタリオの2Pの名前
4 ←→凸
5 これがあれば毎週『ねおちゅぴ』が聴けるぞ
6 たくさん並べ、倒れた数で記録に挑戦する
7 頭髪を整える店
8 ○○、昼、夜
9 戦い
12 木片を組み立てて物の形を作るおもちゃ
13 サインなどを書く紙
14 月華で『技』のみ使える。⬇⬇＋ABで発動
17 一つ一つは目に見えないほどの小さい粒
20 サザエの弟でワカメの兄
22 あぶないこと
24 ショックトルーパーズの主人公
25 長い板の中心を支え、両端に人が乗って互いに上下させる遊び
26 米を入れて保存する箱
27 粗末な品
30 とうもろこしの方言名
31 スポーツ用の軽快な小型帆船（まれに超大型も）
32 切手、カードなどを集める人。コレクター
35 水中に棲むえらのある生物
37 食物を盛る円形の器
38 遠くから取り巻くこと
40 世界一広い砂漠
42 今年の干支
44 人と同じ失敗を繰り返すこと
46 社の勝ち台詞「ケンカが強いうえに○○○○」
47 群がっていること
49 糸を通して布地を縫う小型の細い用具
51 撮影したフィルムの画像をスクリーンに映し、再現して見せるもの。シネマ
52 相手の行動を見張ること
53 包丁、ナイフなど、物を切ったり削ったりする道具
57 ←→派手
59 バレーボールで、敵の方に強く打ちこめるようにボールを上げること
60 水中・水辺に棲む甲殻類。さる○○合戦

ヨコのカギ

1 大阪・江坂にある、SNK直営ゲームセンター。3号店まである
8 濃く深い青色
10 小型の楊枝
11 エクスチェンジャーの主人公
15 倒れる。転ぶ
16 水で溶いた小麦粉に好みの材料を混ぜ、鉄板の上に流して焼いたもの
18 マジドロⅢでは赤ちゃんでした
19 その時々の価格、相場
21 侍魂の新キャラ。二刀流の色っぽいお姉様
23 人の目をごまかし、不思議なことをして見せる人
28 ひどく嫌うこと。自己○○、同類○○
29 自動的に動かしたり作ったり調整したりするしかけ
32 空気中に含まれる水分の割合
33 武器や用具などを準備すること。RPGでおなじみ
34 春のあとにくる季節
35 他人を騙して金品などを取ったりすること
36 ←→天井
37 自動車などの競争用の環状道路
39 ニワトリの頭部の突起
41 『超』の意。○○○○マン、○○○Q
43 閑丸が探しているもの
45 ゲタ、草履の緒
48 ○○○○ ふりさけみれば 春日なる 三笠の山にいでし月かも
50 わけ。理由
52 草木の枯れた葉
54 本書の○○と使い方。『ゲーム用語辞典』参照
55 酒がまったく飲めない人
56 初めて戦場に出ること
58 ○○をとる。はじめ。起こり
61 月華のラスボス
62 大昔

1月号の答え

ツ	バ	メ	ガ	エ	シ	■	イ	チ	ジC	ヨ	ウ	■
キ	■	イ	■	ド	ラ	イ	ブ	■	ヤ	ケ	■	シ
ノI	リ	オ	リ	■	ハQ	ク	N	ブ	エ	ン	リ	ヨ
ヨ	ボ	ウ	■	ド	■	タ	マ	シ	イ	■	ク	ツ
ル	■	セ	イ	ウO	チ	■	ヒ	ド	ケ	イ	■	ク
■	ラ	イA	ン	■	ヤ	ジ	■	ウE	ン	■	エ	ト
カ	ギP	■	コ	ラ	ム	■	ハ	レ	■	ザL	イ	ル
キ	■	ヤ	■	ム	チB	ヤ	■	ツ	ナ	■	リ	ー
ゲ	ン	エ	イM	■	ヤ	■	ナR	デ	シ	コ	■	パ
ンK	■	バ	■	オN	ム	ツ	■	ン	■	ツ	アF	ー
キ	ビ	■	ノ	ウ	■	ミ	オ	■	ハ	■	シ	ズ
■	キ	タ	■	サ	イ	■	セJ	イ	ブ	ツ	ガ	■
オ	ニS	ガ	シ	マ	■	カG	チ	■	リH	ム	ル	ル

刻鬼・百鬼夜行

1月号のクロスワードパズルのA～Sを順に並べると、**イチジョウアカリノセンザイオウギハナニ**と、なります。

見応えバツグンのこの技、威力の方も申し分なしナリ。最後に走ってくるオプションくん（笑）がポイントかな♡

1月号 クロスワードパズル 当選者

（敬称略）

小山内友祐・神奈川県／橋本憲二・愛知県／佐久間ちと瀬・埼玉県／春日井健・岐阜県／小笠原博人・岩手県／竹澤昇・千葉県／平岡千明・京都府／酒井信也・栃木県／北川博章・福岡県／菅原偉明・秋田県

応募方法

クロスワードの答えと、住所、氏名、年齢、職業、電話番号を明記し、左記宛先まで。

〒112-0005
東京都文京区水道2-13-12
SKビル202 ㈱芸文社 分室
ネオジオフリーク編集部
「3月号クロスワード」係

締切りは3月9日（必着）。

発表は5月号誌上。正解者の中から10名にネオジオグッズをプレゼント。

Welcome To PaoPao Cafe!

読者通信欄

パオパオカフェへようこそ!

ありがとうママパパ

このコーナーでは、日々の生活や学校で起こったおもしろいできごとなどを大募集！　楽しいお手紙待ってます!!　よろしくねっ、ママパパ♡

うっかり寝言が徹夜ゲームにご用心

ある日、私は友人宅で徹夜KOF'97をやり、そのまま学校へいって授業中寝てました。かなり深く寝入ってしまった私は、教室の騒がしさに目を覚ましましたが、授業中なのになぜかみんな爆笑しています。しかもクラスの何人かは私のほうをチラチラ見ながらクスクスしている…。

休み時間に友人にその理由を聞いたところ、どうやら私は寝言で「燃えろォ～！」とか「100年早えんだよ」「一撃必殺！」「調子こいてんじゃねぇーぞコラァ～」とモゾモゾ動きながら叫び、挙げ句の果てには「失礼♡　ウフフフフ…」…。ここでみんなは笑いが我慢できず爆発したそうです。ああ…ハズかしい…。

みなさんも徹夜ゲームには気をつけましょう（特にシャウトする人）。

★PN／MINORAN（神奈川県）

編：そりゃ恥ずかしいわな。でも、いくら徹夜でゲームして眠いからって、授業中は寝ちゃだめだぞ！

イギリスで発見八神組合!!

あれはイギリスにいった時のことです。〝ビリーみたいな人いないかな～〟とロンドンを歩いていると、何やら怪しげな本屋さんが見えたので友人と2人で入ってみました。

すると、そこには中国語の雑誌がいっぱい！　が、しかしどれもビニールに包まれていて立ち読みはムリなので、KOFが表紙のゲーム誌を買ってホテルで見ることにしました。ホテルに戻って超わくわくしつつ、ページをめくった瞬間、私たちの目に跳びこんできたのは、八神チームの写真とデカデカと書かれた〝八神組合〟の文字でした。

私たちの間でしばらく「私の組合レオナ、マチュア、リヨウなの」とか「やっぱ基本は餓狼組合よね」とか〝組合〟がブームになりました（笑）。

●PN／池波留吉（神奈川県）

編：組合ッスか!?　確かに意味的には間違ってないけど、そう書かれちゃうと笑える。しかし、イギリスでなぜ中国語の雑誌…。もう本屋を見つけた瞬間、運命だったのかな。



●PN／星瀬弘（埼玉県）
スーツも渋くていいよね。ちょっと別人さんって感じもするけど、大人の魅力がたまら～ん！



●PN／三河屋三郎太（滋賀県）
CPU武蔵は強いよな。でも自分で使うとちょっと重いのが難点なんだよね…。



●PN／七瀬日向（鳥取県）
KOF京は一応'97のストーリーだけど、オリジナル要素満載とのこと。くわしくは待て次号！



●PN／伏見涼（和歌山県）
この3人ってチーム組むことってないような気がするけど、組んだらスゲー強そうだな、うむ。

PaoPao賞



★PN／さいが氷子（北海道）
元気一杯でいいことじゃ！　でも実際ありそうだね、真吾パンチ。遠距離立ち強パンチあたりそれっぽいかも（笑）。

▶読者通信欄　Welcome To PaoPao Cafe !

コタツで和む京&庵フレーム登場！

近所のスーパーに置いてあるネオプリが、ウィンターバージョンになりました。私は特にプリクラには興味がないのですが、とりあえずどんなフレームがあるのかのぞいてみました。そして、あるフレームを見て目が点になりました。なんと、京と庵が仲よくコタツに入っているのです！

KOF'97フレームを見つけられなかった私は、チャンスと思い財布をチェック。しかし、隣のネオミニで百円玉を使い果たしていた（泣）。そして私はトボトボと帰路へ…。

とりあえずみなさん、ウィンターバージョンを見つけたら京&庵フレームで撮ろう！

●PN／野田紀和（岩手県）

編：手紙に見本がはってあるってことは、無事ネオプリできたんだね。おめでとう！　こたつでぬくぬくしている2人はとっても可愛いのでみんなも探してね♡

悲しき受験生はCDを聞いて頑張れ！

うわあああん（号泣）！

どうしてDJステーションのライブの日がセンター試験と同じ日なんだよぉ！　しかも東京でしかやらないじゃん。名古屋にもくるって信じてたのに…。お願いだからCD出して。SNK様（超切実）。

さあ、全国の受験生よ、私と一緒にこの悲しみ、アーンド恨みを分かち合おうぞ！

●PN／藤沢怜里（愛知県）

編：受験でライブにいけない悲しみは誰もが一度は通る道。おいらもそんな時があったよ。とりあえず今は勉強するべし！

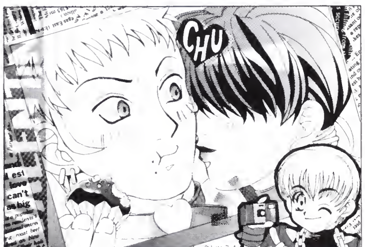
そんな頑張っている受験生組に朗報！　DJステーションライブの様子を収録したCDが発売されるぞ！　また、当日の様子は135Pでも紹介しているのでそれを読んで当日の雰囲気を感じてくれ！



●PN／かくのすけ（広島県）
まあ幻十郎はそういうキャラだからね（笑）。でも64じゃ色と蒼月というライバルが出てきたぞ！



●PN／関矢あきら（山口県）
元気一杯のルーミなのだー！　続編出て欲しいよね。そんでもって暴れまわって欲しいぞ！



●PN／栖重つばさ（広島県）
社とシェルミーのフォーカス写真をゲット！　クリス君いいカメラマンになれるよ！

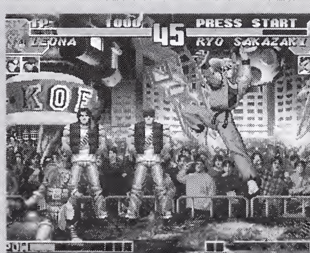


●PN／紫堂かれん（広島県）
髪は男の命ってか？　64でも黒右京は健在だよ！　着物はあずきちゃんなんだけどね。

ストーリーアルバム

コートの中では泣かないわ！　リョウ　愛の特訓

12月号38ページ左上から2番目の写真。



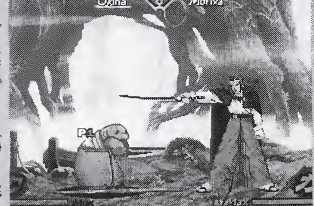
リョウ「いくわよーッ♡」
レオナ「あっ、コーチ!!　ボールとネットがありません！」
★PN／MIKAMI竜（兵庫県）

編：（続き）リョウ「なにをいうのレオナ！　このネットとボールがあなたには見えないの？　心の目でよく見て！　紙の鍵盤だって、真剣に弾けばピアノの音が聞こえてくるのよ!!」
レオナ「コーチッ（無理いうなよ）!!」

亀に真剣勝負を申しこむ孤高の剣士　守矢！

1月号10ページ左上の写真。

守矢「やい、カメ。あっちの山まで競争だ」
大悟朗「えっ、そんな…」
守矢「これでもか!?（キラーン）」
大悟朗「うっっ」



●PN／矢坂ヅキ（静岡県）

編：おお、これは攻略スタッフJKオススメの、『対戦相手は亀!?　わ、わたしは無関係ですよ…（By大悟朗）』写真ですな。
バンビのような気弱な瞳をした亀に、無理な戦いを強いる守矢。いいカンジに極悪非道っス。



●福永愛子さん（大阪府）
愛をこめて点描打つのもよいが、勉強をお留守にしちゃダメよん！
草薙さんになっちゃうぞ！



●PN／花春マサる（東京都）
愛らしいチョイでヤンス♡　これだと切り裂き魔でキムに指導されている人にゃ見えないよな（笑）。

オープンテラス

そろそろ餓狼伝説の新作出ないですかねぇ？　早く餓狼伝説の新作情報を載せてくれ！●PN＝かぶとだガニ～（広島県）／まぁ、任せときなさい！　『リアルバウト餓狼伝説スペシャル2』とかいってさ（安直っすね）。今度は旧キャラの復活じゃなくて、新キャラをたくさん出して欲しい！　というわけで、どこよりも早く"どこよりも早く"っつーのは、SNK宣伝課の中村さん次第なんだけどさ。正式タイトルはP120参照。（編）

オープンテラス

何か『三匹が行く～』が終わっちゃいそうなんで心配なんですが…。『サムライスピリッツカントリーロード雪伝』も終わっちゃったし。この2つのマンガは単行本化とかしないんですか？●PN＝けんじゅうろう（東京都）／『三匹～』も『雪伝』も、開始時にSNKと単行本契約を結んでいないので単行本化は無理です。それから『三匹～』はいつ終わるかは誰にも分かりません（笑）。（編

月を見るたび思い出す

ゲーセンやアミューズメントスポットなどで見かけた、変な人や困った人を紹介。人と人との関係についてともに語り合おうではないか！

なりきりコスプレイヤーの迷惑行為にウンザリ

コミケやコスプレダンパでゲームキャラのコスプレイヤーが大半を占める今日この頃（笑）。もうずいぶん前の話になりますが、某コスプレダンパに、ものすごく態度のでかい庵と京のコスプレイヤーがいました。

かなり有名なイベントだったのですが、人口密度をムシしてでかいアクションで踊るし、ちょっと気に入らない人をニランでは無視するし…ちょっとカッコイイからって、おまえら何様!?　って感じでした（怒）。

コスプレしてるキャラクターのモトの性格がそーだとしても、なりきるにも度がすぎる！『KOF』という素晴らしい作品が、そーゆー人たちによって、マイナスイメージにつながるのが、すごく悲しい。

『KOF』を見るたびに、その態度のでかい庵と京を思い出す。思い当たる一部の方、他のコスプレイヤーに対して、思いやりのある態度で接してください。

★PN／夢銀河の未緒（熊本県）

編：山崎のコスプレしてるからって、ヒロで人を刺したらえらいこっちゃ。と同じように、庵のコスプレしてるからって、人にオロチ的態度をとっちゃダメってことっす。

モトキャラのイメージも大事だけど、それ以前にコスプレを楽しむ人間として、マナーは守りたいものですな。

状況を見極めよ！対戦台での乱入のマナー

去年の7月に松戸の某ゲーセンに『マジドロIII』の対戦台があった。ふと見ると、誰かが〝ひたすらモード〟をプレイ中。段位が10級だったので、始めたばかりだと思って乱入したら、対戦相手サイドの人達からブーイングが飛んできた。なぜ？　と思って画面をよく見ると、段位メーターは10級ではなく、10段と出ていたのです。ちなみに、その相手には当然のように負けました。

これなら、相手のブーイングの理由にも納得がいく。せっかく10段までいったのに、乱入されて元の木阿弥にされたのではたまったものではない。相手が暴力行為に出なかったので、余計に自分が悪いと強く感じた。だから、私はそのゲーセンから逃げるように帰っていきました。

それに、自分もこういった被害を受けた経験があるからです。例えば、昔『餓狼SP』でリョウのかかったクラウザー戦で乱入されて、その上、ハメ負けしてすべてをオジャンにされたことがあります。その時と同じようなことを相手にしたのです。

みなさん、対戦台とはいえ、相手の状況をよく見て乱入しましょう。そして、自分がやられて嫌なことを相手にするのはやめましょう。

●PN／Y.S.NAVY（埼玉県）

編：乱入もタイミングが大事ってことだね。このコーナーにも〝やっとラスボスまでいったのに乱入されて負けた〟とか〝ゲームをはじめようとコインを入れた途端、乱入されて負けた〟とかいう怒りのお手紙がいっぱいくるよ。

まぁ、対戦台だから仕方ないし勝てばいいんだけど、やっぱり人が大勢集まるゲーセンだからね、NAVYくんの遭遇した状況みたいな、ちょっと乱入するのを待った方がいい場合もなきにしもあらず…ってことだね。

KOF大会に初参加！女の子でも楽しめるよ

近所のゲーセンで、『KOF'97』の大会がおこなわれました。KOF歴ごくわずかな私と友人は、ムボーにも参加登録をしました。

そして当日…女性参加者は私と友人の2人だけ（涙）。



●PN／河見恵（東京都）
うぉー渋い斬鉄じゃー！　彼って珍しく忍んでる忍者だよね。でも子孫は派手になっちゃうんだよな。



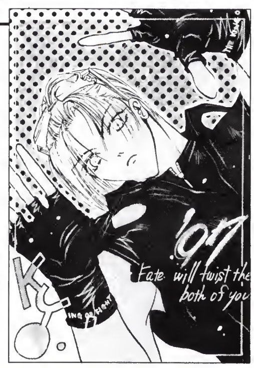
●PN／森本レオナ（大阪府）
何気にペアルックかいな？　お熱いですね、2人とも♡　これからデートかな？



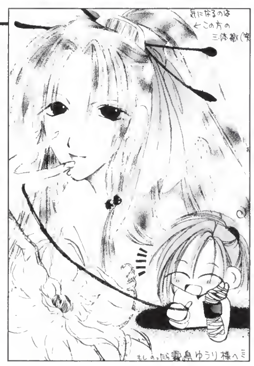
●PN／羅城水月斎（東京都）
マリーとダブルでお誕生日おめでとうです♡　ところでホームステイはどうだった？



●PN／鷹見梁来（埼玉県）
狙われてるとも露知らず買い物帰りのリョウがほのぼのしてていいのう♡　後ろの忍びくんもね♡



●PN／綾木くろ（鹿児島県）
私服の京ちゃんですな！　なんか「俺ってデルモみたいなぁ」という気がしてしまうのはなぜ!?



●PN／にーお（愛知県）
破沙羅は果報者だよな、こんなべっぴんの嫁もらってさ。それにしても篝火の三体位が気になるのう。

「僕だって男だ。子供になめられてばかりじゃないぞー！」（VSあかり）。するてーと、彼は自分がイマイチ男らしく見えないことを自覚してたんですね。●PN＝秋桜れの（岡山県）／そんなに男らしく見えないことを気にしてるなら、いっそ髪を切ってポニーテールをやめたらよいんではないでしゅかね？　まあ似合ってるけどさ。（編）

キャラ♥レター

炎が出なくても君は立派なファイター！

　気にするなよ。炎が出なくっても、師匠とかけ声のアクセントが違っても、それが君の魅力なんだから。
　炎で燃やされても、電撃を食らっても、鉄球で殴られても、あげくの果てになんかゴツい人に「ちょーしこいてんじゃねーぞコラァ」とかいわれて地面に叩きつけられても、体力が残っていれば立ち上がれる君は立派なファイターズの一員さ。
　師匠に憧れるのもいいけど、ダブリはやめようね。
　来年もちゃんと出場して、そしていつか僕のためにパンを買ってきてくれ。待ってるよ。
★PN／MINORAN（神奈川県）

編：確かに真吾タフだよね。しかし、最後のくだりを見るに君はもしかして草薙先輩のように真吾の師匠になりたいのか？　とりあえずKOFで優勝すれば弟子になってくれるかもしれないぞ（笑）。

夜も眠れないほど大好きな君へ♡

　こんにちわ。お元気？　チョイさん、お手紙欲しそうだったのでお手紙書きました。キムの修行は辛くない？　そりゃ辛いよねぇ。デモがんばってくれよ。きっといつかキミのためになると思うからさ。それにあんなにキムのコト嫌ってるのに、どこにいても、キムのだんなっていう君が私は大好きだョ♡　私としてはいつまでもキムの修行とKOFがんばってほしいな～！　あー、怒んないでよぅ。
　キミさ愛欲しいの？　何で私にいわないのよ～！　愛なんていくらでもあげるのに…。キミのこと考えると夜も眠れないょ。だってキミ可愛すぎるんだもん。私にはキミが悪い人には見えないよ。キムのいいなりになってるキミも結構かわいー♡　でも早くがんばって自由の身になるんだ！　そして私に会いに来てね。でも私を切り刻んじゃダメだよ！　約束だよ…♡
●PN／花巻マサる（東京都）

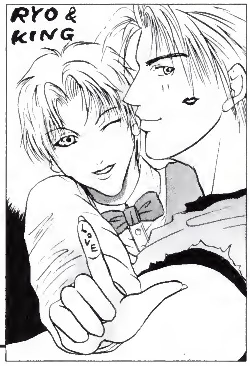
編：チョイは可愛いって人結構いるけど、夜も眠れないとは重傷ですな。でもあんまり更生する気がないみたいだから、キムのところから脱出するのは難しそうだね。いっそのこと会いにくるの待ってるより、会いにいっちゃった方が早いかも（笑）。

「逃げちゃダメよ」と心の中で唱えながら闘いました。結果はいうまでもありませんが、とても楽しかったです。クラークのコスプレしてる人はいたし、なんといってもみなさんとっても上手！　見てるだけで充分、という状態だったのに、最後のエキシビジョンマッチに女性参加者ということで出場させられちゃいましたー（汗）。しかも、ネオプリのポスターももらっちゃいました。
　このように、ゲーセンには色々楽しめることも多いので、女性プレイヤーのみなさん、がんばろう!!
●PN／五十嵐姉（茨城県）

編：女の子からはまだまだ〝ゲーセンにはいきづらい〟とか、〝ゲーセンでバカにされた〟とかいうお手紙が多いけど、五十嵐姉さんのように、積極的に参加していれば、楽しい思いもできるというもの。怖がらずにゲーセンへGO！



●PN／氷屋叶太（滋賀県）
名づけて「ケンカが強い上にお笑いチーム」だそうな。でもなんで社だけ本人なの（笑）。



●PN／藤田和秋（神奈川県）
もうキスマークなんてつけちゃってラブラブなんだから♡　もしや大人のおつき合いとか!?



●PN／藤真天（兵庫県）
俺って肉体労働系バイト似合うよな。なんでだろ？　やっぱバンドマンの宿命なのかのう。



●PN／霜月はじめ（熊本県）
ちょっとお子さまな楓ダブルでゲット♡　カワイイ方もワイルドな方もどっちもいいよね♡



●PN／立華紋之助（福岡県）
お目々ぱっちりアイドルなアテナちゃん♡　次はどんな衣装になるかたのしみだにゃ♡



●PN／友蔵（千葉県）
ちづるが大会用に作ったフレームとな？　もしや各会場に設置して大儲けしようとしてるとか。

KOFの話をしていて〝援護攻撃〟のことを〝援助攻撃〟といってしまった現役女子高校生であるオイラと、パワーチャージ並みのツッコミを入れてくれた友人。●PN＝西村与一（埼玉県）／おじさ～ん♡　サイキックスルーなら5万円でいいよ。あ、見せるだけなら3万円ね♡　でもこの辺って師匠がうろついてるから、見つかったらパクられちゃうし～。なんていうアテナがいたらイヤー！（編）

替え歌、行っきま～す！

元歌のメロディーに乗せて独自の世界を展開する『替え歌、行っきま～す！』。みんなのナイスなネタを大発表するゼ！　イエ～イレッツシング！

摩訶不思議ヒーロー！　超SHINGOのテーマ

友人の考えた替え歌を元にアレンジしました。真吾をテーマにした、初代ドラゴンボールOP『摩訶不思議アドベンチャー』のサビの部分の替え歌です。

追いかけろ　草薙の拳
世界で1番素朴なヒーロー
メモろうぜ　生徒手帳
炎が出ないぞひ弱な庶民

手帳はやっぱり宝物
牛乳飲めない　高校生～

●PN／N.F.C・K（神奈川県）

編：真吾って、奇人変人ショーのKOFで普通に戦えるあたり、庶民は庶民でもスーパー庶民だよな。ちなみにこの場合のスーパーは〝超〟と書いて〝スーパー〟と読ませる例のアレですな（こだわり）。

でもどうせならサビだけじゃなくて、1番全部作って欲しかったぞ。次回に期待！

サザエさんのOPに乗せて　三種の神器EDを斬る！

元歌は『サザエさん』の、♪お魚くわえたドラ猫～、追っかけて～♪　というあのOPです。

地球の意思は久々
封印解かれ
三種の神器に
またまーたボコられ
草薙毒咬み
八神は八酒杯
ルールルルルールルー
ちづるを見切れない

『サナギを破り蝶は舞う』と
いったらね
そんなの当たり前と
京ちんのツッコミ
『ガイアと共にあり』
やっぱり当たり前
『はかないものだ…』
そいつはお前だろ

最後にオロチは八神を
操った
でもでも　八神は
オロチの首締め
京がつっこむ
八神を殴ってる
わーけがわかーらんー
この先どうなんの？

★PN／コクッパ（埼玉県）

編：いや～、風刺がきいてるね～。確かにあのEDって、どうみても京が庵を背後から攻撃してるようにしか見えないんだよな。これこそ日頃の恨みってやつでしょうか。京「いつもいつも死ね死ねいいやがって、俺だって傷ついてるんだッ!!　おらーっ、スキだらけだぜ八神ィーッ！　わははは！」なんつって。

立ってまわって輝いて…　キューティーベニーが行く！

『キューティーハニー』の替え歌で、紅丸のテーマです。

髪の毛立ってる男の子
雷出しちゃう男の子
こっちを向いてよ　ベニー
ちょっとなんだか
回る技多い

お願い　お願い
飛び込んでくれ
雷光拳　強で出したら
誰にも当たらない

嫌だ　嫌だ
ガルフォードと間違えちゃ嫌
ベニーSHOCK！

お願い　男は近寄らないで
ベニーの影が
薄くなっちゃうぜ

欲しい　欲しい　欲しい
飛び道具　欲しい
ベニーFLASH!?

●PN／ЖЭРО（大阪府）



●PN／かすみや基（福島県）
クリアするにも家とゲーセンじゃ醍醐味が違うよね♡　でも真吾は草薙さんの私物じゃないぞ（笑）。



●PN／結麻水寿（宮城県）
サムスピって存在感の大きい非プレイキャラ多いよね。リムルルみたく使えるようになるといいね♡

愛すべきゲームたち

筋骨隆々な男達の祭典!!『ファイヤースープレックス』

近頃はチームバトルが大流行ですが、大半のNF読者様は『KOF'94』がネオジオ初のチームバトルだと思っているのではないでしょうか？　実は違うんですよ、コレが。

チームバトルの原点…ちづる嬢が怒り出しそうな程の理不尽な連打力が要求される、筋骨隆々な男達の祭典（ヤダなぁ…）！　その名は『ファイヤースープレックス』！

実はこの作品の前にも『キング・オブ・モンスターズ』や『餓狼伝説』といったタッグバトルっぽいプレイのできる作品はありました。でもこれらは1Pと2Pが常に画面に出ているので、1対1の緊迫感に欠け、その気になればCPUをリンチ（笑）にかけることも可能でした（普通の格ゲーとしてはよかったけどね）。

その点、『ファイヤースープレックス』はチームは組んでも参戦権があるのは1人だけだし、チームメイトどちらかがKOされるとその試合は負けになるので、否応なしにパートナーとの友情が深まっていくのです（このへんは『風雲スーパータッグバトル』に近いかな?）。

もちろん、そんなややこしいことを考えなくても、理屈抜きに楽しめるのもよいトコロ♡　複雑なコマンドは一切なく、ひたすら連打！　プロレス特有の演出やキャラセンスもバッチリです。

最近の格ゲーもいいけど、プロレスファンの私としては、この作品は未だに忘れられません。温故知新。皆さんもプレイしてみませんか？

★PN／英雄Withジェムズ君（徳島県）

編：〝Aボタン連打でテクニックゲージを上昇させ、技をかけまくる〟という懐かしの名作『ファイヤースープレックス』。プロレスファンにはもーたまらない逸品だ。

筋肉と筋肉のぶつかり合いかと思えば、毒霧攻撃や凶器攻撃があったりと、なかなか奥が深いんだよね。リングロープに電流が流れていたり、『リアルバウト餓狼伝説』で賛否両論だったリングアウト（条件は少し違うけど）もあったしなぁ。お目が高いぜ、ジェムズ君！

編：おっと、ベニーの替え歌とは珍しいじゃん。しかもペンネームからは判別できないが、男の子からの投稿じゃないスか。紅丸は少年にも人気なんだね。男の子ならではのちょっぴり失礼♡な歌詞がなかなかウケたぞ。
全然関係ないが、君のハガキの隅に描かれた暴走紅丸のイラストが、妙に心に焼きついて困ってマス♡ やはり暴走紅丸の叫びは「キョオォォッ」じゃなくて「サンキューッ」なんスね。なんか俺よりも余裕ありそうだ！ 今度は暴走京や暴走真吾を頼む…ってなんのコーナーじゃい!?



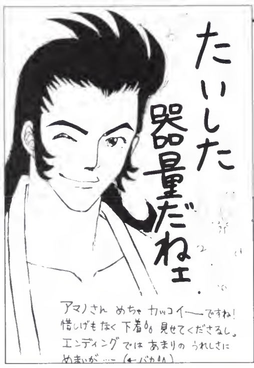
●PN／ロバやんZ（高知県）
KOF年齢だとロバートもライダー見て育った世代だしね（笑）。俺が怪人だったら強そう、いえる。



●PN／ANJ（東京都）
'97といえば黒庵♡ いかにも悪そうでよいよね♡ 白京と並べると尚よろし（笑）。なんだかな…。



●PN／蒼流ホムラ（北海道）
勝ちデモもいいけど兄貴登場の台詞にも注目！ それ聞いて卒倒した人が編集部にいるとか（笑）。



●PN／ひろふみ（宮城県）
天野さんのEDはさりげなく凝ってるのよね♡ ってこれ以上のことは自分で確かめるのだ！

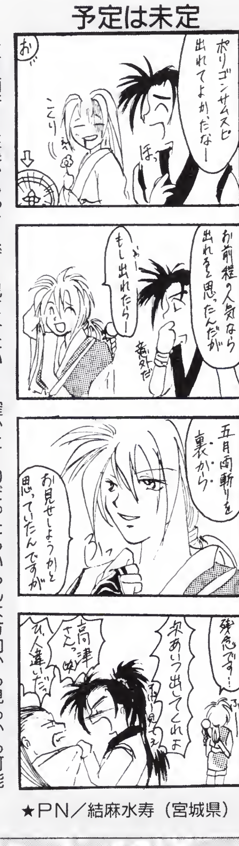


●PN／菊池翔一（鹿児島県）
64で衣替えしちゃった火月。炎マークに対抗して兄貴も水マークつけてみるとかって、どうかな？



●PN／はるCHIN（岡山県）
ノベルスお買い上げありがとね♡ こうやって感想をもらえるとすっごくうれしいぞ♡

予定は未定



五月雨斬りを裏からってスゲー見てみたい！ 確かに3Dだったらいろんな方向から見るから可能なんだよね！ う〜む、これは何としても次回作に出てもらわないと!!

★PN／結麻水寿（宮城県）

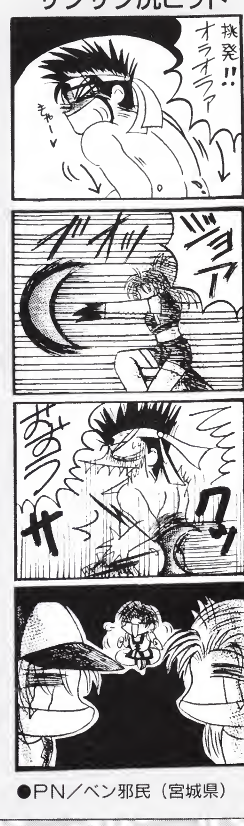
サバイバル♡



なぜ闘いの現場に落とし穴を作ってるんだ！ 守矢!? でも、ひっかかる楓も楓だよな…。もしかして、楓ちゃんって5年前から成長してないのかな？

●PN／和泉モカ（群馬県）

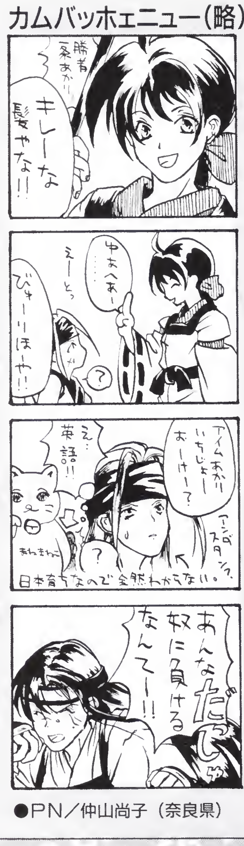
サクサク尻ヒット



ぐおぉお、痛いよコレ。割れ目にジャストフィットかい…。まあうら若き乙女にお尻向けた罪！ ということで。最後のコマのやれやれキムさんとボガード兄弟の表情がイカス!!

●PN／ベン邪民（宮城県）

カムバッホェニュー（略）



しかも、あかりちゃんは独学…。学校で習ってたはずの香澄にとっちゃ立場ないよな（笑）。でも、金髪だから英語しゃべるとは限らないんだぞ！ ちなみに外国人とも限らない（笑）。

●PN／仲山尚子（奈良県）

ちまたじゃ、暴走していない庵とレオナを"ノーマル庵"とか"ノーマルレオナ"っていってますけど、レオナはともかく、庵ってノーマルなんですか？●PN＝T・FANTASY（愛知県）／うっ、明らかに違う感じがするのぅ…。ノーマルじゃない奴が暴走したら、マイナス×マイナスがプラスになるように、超真面目な俺になったりしてな。「そのまま死んでくださいませ」なんて。（編）

オープンテラス

雪のことを"脚"としか呼ばない俺の友人を誰か罰してください。●PN＝名称未定1号（宮城県）／そんなこといったら、本誌の雪の攻略で"しゃがみCで守矢の歩月を誘えるが、脚は舐めさせません"といっているゆーちさんは極刑でしょーか？ その生きざまに乾杯！（編）

勉強はお留守だぜ！

ネオジオの在り方や魅力についてのみんなの意見を待ってるぜ！ みんな、ネオジオについての勉強は足りてるかい？

新作アドベンチャーゲームはPSユーザーのためのもの

12月20日、家に届いたSSC会報誌を見て、私はすごいショックを受けました。『ザ・キング・オブ・ファイターズ 京』…PS用ソフトです。

そりゃ私だって"KOFがアドベンチャーになってくれたら面白そーだなー"とか思ってたし、実際なってくれて、めちゃ×2うれしいです。

でも、どうしてPSなんですかっ？ なんでネオジオやネオジオCDじゃないんですかっ？ 私達ネオジオユーザーを何だと思ってるんですかっ？ 私はネオジオユーザーとして、とっても、超、すっごくナットクいかないです!!

SNKさんのことだから、きっとすばらしいアドベンチャーゲームを作ってくれると思います。でもそれは、私達ネオジオユーザーのためではなく、PSユーザーのため。めちゃ×2くやしいです。

"プレステ買えばいいじゃん"なんて問題じゃありませんよ！ 私、ネオジオ一筋のネオジオフリーカーとして、これ以上悲しいことってないと思う。全国のネオジオユーザーの皆様もそう思いませんか？

お願いしますSNK様！ 私達ネオジオユーザーのこと考えてください！ 私はネオジオユーザーとして、SNK様のことを今は信じます。

●PN／矢吹さりな（東京都）

編：今月の投稿の大半はこのネタに尽きていたといってても過言ではないっス！ みんなのお怒り（悲しみ）がビンビン伝わってきて、痛いよ～。

PS版『天草降臨』のチャムチャムといい、ちょっとPSユーザーをかわいがりすぎてる気もする…。せめてネオジオCD版でも出ればなぁ。

ネオプリで真吾と遊ぼう！

KOFのネオプリでおもしろい（?）写し方を発見しました。やり方は超簡単。ニューフェイスチーム＆真吾のフレームを選んで、画面中央あたりで正面を向いて写すだけなんですが、ここで真吾のフレームに注目してください。

成功していれば、あなたの素敵な笑顔の鼻の穴に、真吾君の指がつっこまれているように写るハズです。

くだらないけど結構笑えるので、勇気のある（笑）真吾ファンもそうでない方も、チャレンジしてみてください。

★PN／土田対馬子（沖縄県）

編：真吾の立てられた2本の指が、あなたの鼻の穴にジャックイン!! こんなおかしな楽しみ方もできる、奥の深いネオプリでした。

ボス使用の可不可と対戦でのボス使用について

12月号で「KOF'97で隠しキャラ使用可能なのが納得できない」とおっしゃっていた山崎竜一さんに対して、ひとこと抗議します。

ハッキリいって、私はボスキャラ使用可能でないと納得できナイ！ 隠しキャラ使用は、いわばゲームの"影の醍醐味"。小ボスの暴走キャラと中ボスのオロチチームだって、奥が深いキャラ達であることに変わりはありません。

それに、CPUのアルゴリズムではどうしても戦法が限られるでしょう。とてもじゃないけど、必殺技をうまく活かしているとはいえませんし。

また、隠しキャラが強いという程度でアッサリ対戦で負けるようでは、とてもゲーマーは務まりません。キャラの強さを挙げる前に、どれだけうまくキャラを使いこなせるかを理解し、自分の腕前を駆使して勝ち進むことが、ゲームをプレイする理由のはず。

対戦で負けて「キャラが強いから…」などと愚痴をこぼすのはただのいい訳！ 自分の腕前よりもキャラ性能のことを負けの理由にした、手前勝手ないい訳にすぎません。

私はボスが使用できなければ、絶対納得できません。そんなにボスの使用が納得できないなら、単独台やボス使用禁止台を探すしかないですね。

以上、ボス使用コマンド推進派のチョット（スゴク）辛口な意見でした。

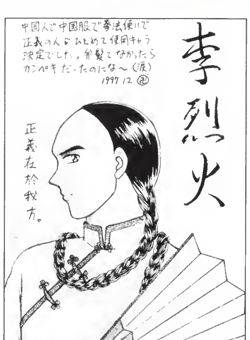
●PN／玄朱青白（神奈川県）

編：ボスキャラの技を見てしまったからには、実際自分で動かしてみたいけど、自分で動かせないことによってボスの神秘性が保たれてるともいえるしなぁ…。

強い隠しキャラ使用については…まぁ確かにキャラ性能のせいだけにはできないところもあるけど、やっぱり露骨なのはちょっと…ねぇ（10割とか10割とか10割とか…）。



●PN／コバっち（静岡県）
暴走という危険分子を含む若者たちと陽気なおじさんチームとでも名づけるがよし、なんてね。



●PN／まんじ悠（千葉県）
凜々しい李殿だ！ 弁髪はダメなの？ そこが李の愛嬌なんだからそこも含めて愛してあげてにゃ♡



●PN／ベン邪民（宮城県）
子供に教える要素が含まれたシャボン玉とは、さすがキム様って感じ♡ 後ろのチャンがイカスぜ！



●PN／2世ナミゲフン（東京都）
わんぱくそうなあかりちゃん♡ 何か企んでそうな式神の表情もないすじゃの！



●PN／八坂緋織（静岡県）
うるわしのベニーの顔に傷をつけたのは誰!? でも美形の顔の傷はあっという間に治るのよね♡



●PN／嘉神伽羅（福島県）
鷲塚さんめっちゃプリティーや♡ 閉じたままの目がなんか彼らしくてグットです♡

よろず質問＆要望コーナー

データイースト様にお願いがあります。PSで『マジカルドロップIII～よくばり特大号～』が出てますが、ネオジオCDでは出ないんですか？ いや、出してください。本当にお願いします。ネオジオCDを見捨てないでください。

●鈴木秀治さん（千葉県）

今のところ予定はありませんが、PS版のアーケードモードなら、MVS版とまったく同じゲームが遊べるんですよ。（データイースト開発部）

◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆

八神家は代々短命と聞きますが、庵の父親は生きているんですか？

もし生きているのなら、柴舟を復活させ、庵の父親を出し、"パパ対決"を実現させてください。よろしくお願いします。SNK様!!

●PN／PROBLEM（福岡県）

庵の父親についてはすべてが謎で、生死も分かりません。ですから、柴舟との対決も難しそうですね。（SNK広報宣伝部）

◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆

ADK様、どうか今年こそは『ワールドヒーローズ』の続編を出してください。新しくなった良子さんを使いたいです。

●PN／出雲良子の許嫁（島根県）

残念ながら予定はありません。（ADK広報デザイン室）

◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆

ねおちゅぴの合間に流れているネオジオフリークのCM聞きました♡ あの美しい声はいったい誰なんですか？

●PN／けつね（神奈川県）

あの声の主は『るろうに剣心』の蝙也役でお馴染みの竹本英史さん。スノーボードが得意な、ピチピチの24歳さ！ 竹本さんは現在、TVアニメ、ゲーム、舞台などで幅広く活躍しているぞ。NFともどもよろしく！（NF編集部）



●PN／小沢リヲン（大阪府）
永遠のライバルだからね！ 決着ついちゃだめなんだよ。今後はオロチ抜きで対決して欲しいなぁ。



●PN／榊原桂（神奈川県）
物憂げなクリス君は誰のリクエストなのかにゃ？ 今度は元気なクリスをリクエストしちゃうぞ♡

こりない奴



もし断られたら次は誰に弟子入りしようとするのかな？ 炎でもなく雷でもなく氷じゃなかったら、蒼月にでも頼んで水の技を習得するしか!?

●PN／雲丹海月（三重県）

ごちそうさま♡



ゴクッってあんた…。その後あかりちゃんはどうなっちゃうの？ やっぱり食べられちゃったということなんでしょうかねぇ。

●PN／ことぶき蘭（岐阜県）

おヒメさまです♡



そこまでして64に出たかったのか!? 本物のお姫様はどこいっちゃったの？ もしかして傘で…。ゴフッ。

●PN／ひりゅうさみ（新潟県）

少年おろち



オロチ一族は人肉を食べて強くなったのか…、なるほどって感心してる場合じゃない！ まあ俺のMAX版八稚女も人食ってるみたいに見えるしね。あり得るかも（笑）。

●PN／あやかわほたる（大阪府）

毎月590円。3カ月に1回、930円。小説は800～900円。ムック1500円以上。さらに自分が投稿したネタが載ったらもう1冊分。ふ～、俺のサイフの中がからっぽになってしまう。でも買っちゃうんだな。これ。●PN／加藤龍介（宮城県）／順に、ネオジオフリーク、ガールズフリーク、KOFノベルス、キャラクターブック&完全攻略マニュアルですな。んじゃ、このネタ採用！ さあ、3月号も2冊お買い♡（編）

オープンテラス

“1日1個のリンゴは医者を遠ざける”という西洋の諺を中学時代に習ったが、右京を見た途端にその諺が信じられなくなった。●PN＝Y.S.NAVY（埼玉県）／なにげに多い右京病弱ネタ。そ～か？ 逆にリンゴ食ってるからこそ、毎回『サムライ』に出場できるのかもしれんぞ。でも『侍魂』でも相変わらず健康状態がヤバそうではあるね、あの人。（編）

こんな空耳

楽しくイカした空耳を大募集!! 特典として空耳度鑑定つき！ 自分の耳の壊れ具合を評価されてみないかい？

空耳Q&A

'97をゲーセンでプレイしていた時。オロチまでいって一人目が負けてオロチが勝ちポーズをとって「我ダイエットを怠らぬ」といった。

いや確かにスリムですばらしい肉体ですけど…。

本当は何ていってんでしょう？

●PN／イセキタ・ツマ（愛知県）

編：そうかオロチのあのスリムな肉体は、涙ぐましいダイエットの賜物だったのか。

しかし、日々ダイエットに励むオロチの姿を想像すると…。うーん、何か笑えるな。まあああの肉体美からいってダイエットを兼ねて体を鍛えていたということなんでしょうか？

実際のお言葉は「我ガイアと共に有り」です。

数は76点進呈！

去り際に叫ぶ謎の言葉『大統領』

『月華の剣士』の李烈火の負け台詞がどうしても「大統領ォー！」と聞こえます。

李さんはどっかの国の大統領にでも仕えているのでしょうか？

●PN／モッチャン（岐阜県）

編：正しくは「大僧正」といっているぞ。「こんなところで負けてしまって大僧正様に申し訳ない」という李の気持ちのこもった台詞なのかどうかは知らないが、とりあえず誤ってるように見えるのはおいらだけかな？ 空耳度は79点進呈するぞ！

李烈火は実はPSユーザーだった!?

『月華の剣士』の李烈火の炎扇翔が「プレイステーション！」と聞こえます。これはもしかして李烈火はプレステ好き!? 中国にもプレステあるのかな？

●PN／夜牙魅（愛知県）

編：っていうか幕末なんでまだPSはないぞ（笑）。密かに月華のPS版を出してというお願いだったりして…。点

寿司はサビ抜きが守矢の秘密

月華の剣士の御名方守矢の超奥義・活殺・十六夜月華のボイスが「サビ抜きでいくか」と聞こえます。守矢の超奥義は、サビぬきを注文するためにあるんでしょうか…？

●PN／狂気暴走（神奈川県）

編：守矢が実はワサビ超苦手で「お寿司はサビ抜きじゃないと食べられない！」とかいってたらイメージ崩れるけどおもしろいのにね（笑）。空耳度は82点進呈じゃ！

アイヌのナコルルが愛のムチでおしおきよ♡

友人S宅でSFC版サムスピをプレイしてる時、私がナコルルを使い友人Kがシャルロットを使って対戦している時、アンヌムツベを出したら友人Sが「愛のムチってい ってるの？」と一言。その後、私とKは大笑いしました。

●PN／煽・逼榻璃（山形県）

編：まあ、おしおき娘だから愛のムチでもいいっちゃいいのかも（笑）。空耳度は64点でどうかしら？

怪談 ケケケ…

暴走庵の叫びが猫を狂わせる…!?

そう…これは、最近あったお話です。

先週、苦労の末（？）やっとNEO・GEO CDを手に入れ、KOF'97を家庭で楽しめるようになったのです！

じかし、楽しみもつかの間…。

ある日、私は家で留守番をしていました。その時家にいたのは、私とペットの猫・大黒天（オス、7kg）のみ。私はこたつの上で熟睡している大黒を確認し、何気なーく'97をやりはじめたのです。

そして、とうとうVS暴走庵まできました。庵があの、例の独特のおたけびを上げた、次の瞬間――

「ぎゃおおおぉぉぉー!?」

いきなり背中に激痛が走り、私は暴走庵もびびるような叫び声を上げてしまいました。

ふと床を見ると、血が…！

そして背中に妙な重みを感じ、隣のガラスを見てみると――

「てめえ…何やってんだよ…」

そう、大黒が前後のツメを私の背中にひっかけ、ぶらさがっていたのですー!! おまけに私の肩にかみつくわ、かみつくわ…（泣）。

「何だよ、おめぇ!? 姉ちゃん、何かしたか!?」

いっこうにやめないのでゲームをストップさせると、黙ってどこかへ消え去りました。

――以来、大黒はゲーム画面に暴走庵が現れると、私を襲います。あんなにかわいかったのに…（号泣）！

ちくしょー！ 誰だ、暴走庵なんか考え出した奴ぁ!?

P.S. ちなみに、レオナの方には反応しません。

★PN／MIKAMI竜（兵庫県）

編：大黒ちゃんには、暴走庵がよっぽど怖かったんでしょうなぁ。しかし災難ね…。



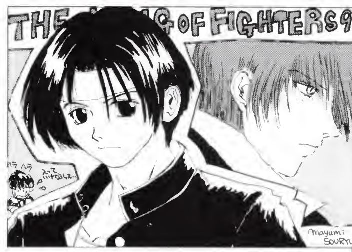
●PN／風泉隼人（滋賀県）
ブレイジングでも薫は健在だぜ！ 今号で設定原画やってあるから見てちょうだ～い！



●PN／小松辰吉（東京都）
紫鏡のイカれ具合がたまらないっす！ でも鷲塚殿との因縁ってどうなったんだろ？ はて？



●PN／床下深水（東京都）
社とメンマ…。似合わなそうで似合う組み合わせなんだよな（笑）。さりげなく幸せそうでいいね♡



●PN／蒼流マユミ（佐賀県）
この2人のシリアスの間に真吾は入りづらいよ。やっぱ真吾ってギャグキャラのような気がするしね。

ネオジオ特選同人誌コーナー

〈初心者向け同人誌の申込法講座〉

①定額小為替と切手を買う。…郵便局で値段分の定額小為替と送料分の切手を買います。為替には期限があるので申し込みの直前に買いましょう。為替には何も記入しません（同人誌コーナーでいうところの無記名小為替はこの状態のことをさす）。また、為替は郵送の場合、盗難される確率が高いので、外から透けて見えないように手紙で包んで封筒に入れるのがベスト。同じ理由で封筒の表側に『為替在中』と書かないようにしましょう。

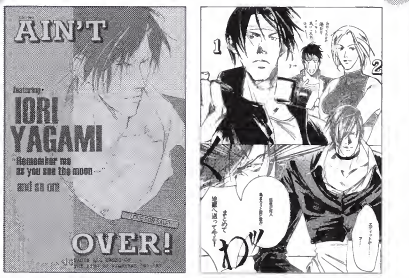
②手紙を書く。…欲しい本のタイトルと冊数、同封した為替の合計金額＋切手を明記した申込書（便箋でOK）を書きます。例：「『ネオフリアンソロジー♡』500円×1冊を申し込みます。合計500円と240円の切手を同封しました」。ただ、これだけではちょっと寂しいので、失礼にならない程度の簡単な手紙をそえるのもいいかもしれない。

③宛名カードを用意する。…宛名カードとは自分の住所、氏名を書いたカード状のもののこと。大きさはだいたいタテ5cm×ヨコ7cmのものが一般的で、シール状もしくは裏に両面テープが貼ってあるものを宛名シールと呼びます。文房具屋、事務用品店などで売っているタックシールを使うのが簡単で便利です。

④返信用封筒を同封する。…返信用封筒とは、封筒に自分の住所、氏名を書いて80円切手を貼ったものです。同人誌の場合、本が在庫切れになってしまうこともよくあるので、その時に送った為替を返送するのに必要となります。これはコーナーに記載されている送料とはまったく別物で、不使用だった場合、本と一緒に返送されます。

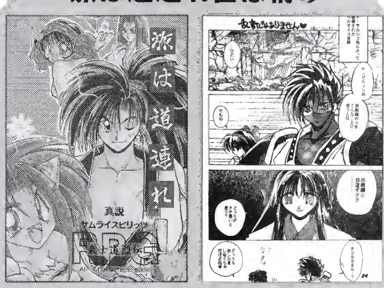
あとは①〜④を封筒に入れて発行者に申し込みましょう。最後に封筒の裏にリターンアドレス（自分の住所、氏名）を書くのを忘れないように（結構忘れる人が多かったりする）。本は約1ヵ月ぐらいで手元に届きます。

AIN'T OVER!



●作者の庵への愛があふれている庵本！　ギャグ有りシリアスも有りとなかなか読み応えのある一冊！／B5／オフ／44P／900円無記名小為替（送料込み）＋宛名シール／〒210－0812　神奈川県川崎市川崎区東門前3－9－14－402日鉄建材社宅　植崎香奈子（発行：KT）

旅は道連れ世は情け



●侍RPGのオールキャラのギャグ本！　ミヅキ編のネタが中心で、特に実話ネタがおもしろいです！／A5／オフ／28P／300円無記名小為替＋190円切手＋宛名シール／〒858－0923　長崎県佐世保市日野町33－3　早田奈緒子（発行：無免許刀剣商）

From DUSK Till DAWN



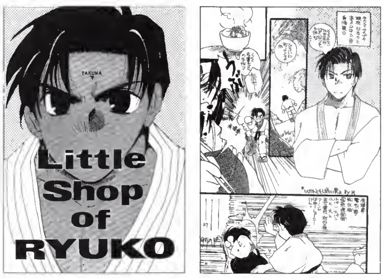
●ちょっとワルだけど、強くて格好いいというテリー兄貴メインのKOF'97本！　シリアスがカッコイイぞ！／B5／オフ／48P／600円無記名小為替＋270円切手＋宛名シール／〒125－0042　東京都葛飾区金町3－17－13　杉本　朗（発行：ゴゴゴ連盟＆B－COURAGE）

Still Green



●まだ青い矢吹真吾の元気本ということで、とにかく元気な真吾ばっかりの1冊！　修行中ネタが中心！／A5／オフ／36P／300円無記名小為替＋190円切手＋宛名シール／〒260－0032　千葉県千葉市中央区登戸2－5－6　村上有美（発行：半ぴよ同盟）

Litter Shop of RYUKO



●若い時のタクマ＆竜白中心の龍虎ギャグ本！　ていってもご家族関係者はしっかり出ています！／A5／オフ／36P／300円無記名小為替＋200円切手＋宛名シール／〒983－0043　宮城県仙台市宮城野区萩野町4－9－28　コーポ東海林201　瀬川小百合（発行：つづれ屋G）

FEAST OF FIRE



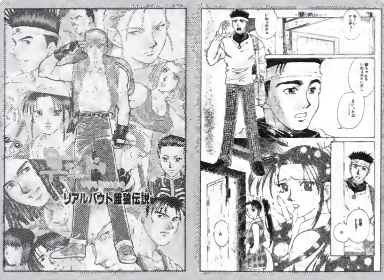
●クリス中心のKOF'97本！　かわいいクリスがたくさんの一冊！／B5／オフ／20P／300円無記名小為替＋190円切手＋宛名シール／〒981－3111　宮城県仙台市泉区松森字斉兵衛3－28　本谷初美（発行：古都の街）

BURNING SHINGO



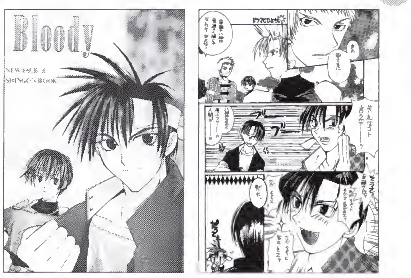
●KOF'97の真吾中心本！　ちょこいと真吾×京っぽいかな？　ギャグネタが中心です！／B5／オフ／20P／200円無記名小為替＋190円切手＋宛名シール／〒521－1205　滋賀県神崎郡能登川町躰光寺462－3　菱岡幸恵（発行：はにわの会）

具がたっぷり⑧RB餓狼伝説



●RB餓狼伝説のオールキャラ本！　RBだけどクラウザーもなぜか登場しています。ギャグネタが中心！／B5／オフ／36P／500円無記名小為替＋240円切手＋宛名シール／〒349－1132　埼玉県北埼玉郡大利根町旗井1907－3　田崎亜希子（発行：G－ESSENCE）

Bloody



●おバカな真吾君とかわいいクリスと怖いちづる様のドタバタ本！　ほぼオールキャラのギャグ中心！／B5／オフ／24P／500円無記名小為替（送料込み）＋宛名シール／〒478－0016　愛知県知多市梅が丘2－206　阿部由梨（発行：CHERRY BROS）

オープンテラス

ずーと前から思ってたんですけど、“ネオジオ特選同人誌コーナー”のタイトルの両脇にあるマークが、どーしてもどーしてもサンリオキャラのバツ丸くんに見えるんですが…私だけでしょうか？　NF読者にアンケートとりたいです。☆PN＝ハツマリスト・ぐに（大阪府）／紅丸に見える、っつーハガキはけっこうきたぞ。どーして誰も素直に“チューリップ♡”とかいわないんだ〜!?（編）

ポリサム"あんた1年間で何があったランキング"。第3位、蒼月（負けボイス）。第2位、羅刹ナコルル（髪形と胸撃刃）。第1位、シクルゥ（ってゆーか、イルスカ カムイ シキテ）。…なんてな感じでどうですか？

●PN＝徒世春夜（大阪府）／蒼月は色っぽく喘ぎ、ナコルルはためらいもなく相手の胸を刺し、シクルゥはバイオハザード化してる、とっても愉快な『侍魂』。…みんなストレスがたまってたのかね？（編）

文通＆募集コーナー

●ニューフェイス（特にクリス）とオロチ、それと蒼月の好きな方、文通して下さい。下手だけどイラスト交換もOKです。どなたでも結構です。80円切手同封でお願い致します。たのむ〜。13歳・女。
〒431-2213 静岡県引佐郡引佐町金指1134-4 北村芙美世

●KOF'97アンケート回答者様募集♡ '97についてのアンケートを実施中です。答えてくださるという心優しい方、80円切手同封でご連絡お願いします。同人グッズALLOKです。
〒722-2102 広島県因島市重井町3072 大出歩

●橘右京LOVEな方。県内・外、年齢問いませんっ。文通&イラスト交換して下さい♡ 右京好きなお友達ほしーんですぅ。FAXある方、サークル活動されている方大歓迎♡ 右京受な方も。お手紙お待ちしています。23歳・女。
〒736-0034 広島県安芸郡海田町月見町8-3-405 茶堂まどか

●KOFシリーズ・侍魂が好き（特に不知火舞と橘右京）でコスプレ好きな人、コスプレに関することいろいろ教えて下さい。コスプレ自慢でもかまいません。あと、近県の人で一緒にゲーセンいってくれる人も大募集です。25歳・男。
〒519-3400 三重県北牟婁郡海山町新田1532-8 坂田哲也

●I LOVE山崎竜二♡という方、私とお友達して下さい♡ 男女不問、初回のみ切手同封で。高校生以上の方がいいです。18歳・女。
〒960-8254 福島県福島市南沢又字下番匠田35-11 渋坂有希

●KOFに限らずSNKの格ゲーなら何でも好きな方、文通・イラスト交換をしましょう。京・大門に超ラブラブ。老若男女は問いません。14歳・男。切手同封でお願い！
〒791-8011 愛媛県松山市吉藤5丁目6-20 井石龍馬

●文通相手様募集！ イラスト交換も♡ KOF&餓狼が好きな方なら性別、年齢は問いません。ちなみ好きなキャラは（庵・京・社・山崎・ビリー・ギース）です。あと近場の方、ゲーセン&イベントなどいきましょう。初回のみ80円切手同封でお願いします。17歳・女。
〒597-0043 大阪府貝塚市橋本169-5 野口紗代

●対戦相手andお友達募集。KOF'97、月華の好きな人、対戦に飢えているので近県の人はゲーセンで対戦を。遠方の方は手紙をお待ちしております。あと、初心者の方でもゲームを教えてあげます。年齢・性別不問。15歳・男。
〒382-0074 長野県須坂市春木町1035-2 勝山大介

●ペーパー配布者サマ募集中！ ゲーム中心のサークル『どうぶつえん』のペーパーを読んで下さる方♡ 80円切手同封でご連絡下さい。お気軽にどーぞ♡ サムスピ、KOF、月華の剣士、天外魔境なんかの便センあります。風間兄弟LOVE♡の方、語り合いましょう♡ うひ。
〒421-3107 静岡県庵原郡由比町阿僧358-3 原貴子

●餓狼やKOFが大好きで、私と文通（イラスト交換）して下さる方、お手紙下さい。出来れば女の人希望です。年が近いとなお嬉しいです。切手不要。22歳・女。
〒454-0981 名古屋市中川区吉津5丁目1301 松下南荘1-211 華山恵月

●友達募集。ゲーセンいったりカラオケいったり楽しくしゃべったりと何でもいいので友達になろう。バイクに詳しい人だとうれしいです。とりあえず手紙待ってます。年齢性別地域不問。19歳・男。
〒528-0035 滋賀県甲賀郡水口町名坂125 倉繁光作

●文通してくれるお方♡ KOFの怒チーム&真吾&アテナ&拳崇&サムスピのリムルル&ナコルルLOVE×2って方をさがしています。同人活動やっていたり、知っている方大かんげー。その他でも全然OKーっす♡ 初回のみ80円切手同封でお願いします。男女年齢関係なし。13歳・女。
〒413-0026 静岡県熱海市梅花町8-1 大石憲子

●女の子のための（笑）GAMEサークルをつくりました！ 80円切手同封の上、ご連絡下さい。※18歳以上の女性のみにさせて頂きます。スミマセン〜。
〒244-0804 神奈川県横浜市戸塚区前田町516-1-B-105 工藤百合香

●格ゲー好きな方、格ゲーならなんでもする僕と文通して下さいっ。KOF、サムスピ、月華でニューフェイスチーム、色、雪など好きな方大かんげーっ（別に他のキャラでもOK）。返事は100%。男女関係ナシ。もし近くやったらあそぼーでっ。ヘタでもええならイラストもOK。16歳・男。
〒810-0003 福岡県福岡市中央区春吉2丁目4-8-203 吉里祐亮

●大募集、超切実!! ①ペーパー配布者様♡ 10〜50部でケイゾクのみ。交換可、送りつけ可です。一方的にやってくれる方にはお礼も有り。②委託者様♡ 2種5部ぐらいで、ジャンルはゲーム、アニメで。③お友達♡ KOF、サムスピ、餓狼、龍虎etc。とにかくゲーム好きな方。コスプレのお友達も♡ 初回のみ80円切手同封で。年齢性別は問いません。イラスト交換（ヘタでもいいなら）や、家が近くだったら一緒にゲーセンいきましょー♡ 15歳・女。
〒051-0036 北海道室蘭市祝津町3-7-15 樺島歩

●友達募集!! ゲームが好きな人、一緒にゲーセン・コミケなどに行きましょう。イラストの描き方を教えてくれる人も募集中です。手紙まってまーす。20歳・男。
〒370-0421 群馬県新田郡尾島町粕川645-3 森陽介

●会員様大募集！ サークルを新設するにあたり、会員様を大ボシュウしています。SNK中心格ゲーONLYを予定しています。少しでも興味をもたれた方は80円切手+アテナカードを同封でご連絡下さい。よろしくお願いします。
〒018-3331 秋田県北秋田郡鷹巣町鷹巣字本屋敷38-4 土佐希美

●オイラのまわりは京ファン&庵×京ばっかりじゃ〜。そーよ。私は庵受だよ。庵ファンで庵受って人いませんか〜（一緒に庵受オンリーイベントいこう！）。同志少なすぎてサークル活動もままならないっス。誰か助けてください（切実）。七枷さんも好き、って方だともっとうれしい♡ 確実に返事します！ 初回だけ80円切手同封してもらえるとうれしい♡ 20歳・女。
〒107-0052 東京都港区赤坂6-11-7-202 星野光玲

●文通友達大募集!! KOFが好きな方、文通しましょう！ また、イベントやゲーセンに一緒にいってくれる方、気軽に手紙ください。年齢・性別は問いません。もちろん切手不要！ P.S. ゲムドラリスナーも募集中ー！ 16歳・男。
〒116-0011 東京都荒川区西尾久2-12-13 齋藤寛幸

●長期の文通に自信があり、音信不通にならない方のみに限ります。侍魂が得に好きで、閑丸・天草ラヴな方。格ゲー以外では、FF7、FEなどが好きな方。ゲーム以外では、「こどちゃ」や音楽に興味を持ってる方。私とお友達になりましょう！ 老若男女不問ですので、お手紙下さい。16歳・女。
〒612-8136 京都府京都市伏見区向島四ツ谷池14番地の1、5-4棟604号室 西村郁美

●山崎竜二を愛してやまないという方、または竜二使いのゲーマーの方、とにかく山崎FANのみなさん、どうか私と文通してください♡ 近くの方はゲーセンやイベントなどで一緒に遊びましょ。イラストも送って下さい♡ 年齢性別不問っす。16歳・女。
〒860-0855 熊本県熊本市北千反畑町7-13 指山里香

●ゲームやアニメが好きな方、長期間文通可能な方、お手紙下さい。したがって地域、年齢、性別すべて問いません。返事は確実です。よろしくお願いします。20歳・男。
〒243-0414 神奈川県海老名市杉久保1018-36 曽我良広

●楓、クリス、真吾、閑丸が好きな人、KOF、侍魂、月華の剣士が好きな人、私と文通しましょう♡ 年齢性別不問。初回のみ80円切手同封で。12歳・女。
〒373-0815 群馬県太田市東別所町162-7 菅山理栄

●主にサムスピ、マジドロ、メタスラ（その他）の好きな人、友達になってください！ 近くの人がいいです。一緒にゲーセン&イベントいきましょう。県内でなるべく年齢が近い人！ 私が静かなため、明るい人がいいです。性別は問いません。初回のみ80円切手同封でよろしくお願いします。20歳・女。
〒350-0247 埼玉県坂戸市西坂戸4-2-16 斉藤美和子

●KOF中心ゲームサークル、会員様大募集！ 我がサークルは、KOFを中心にゲーム全般で活動しようと思っている新設サークルです♡ このサークルの設立にあたって、会員サマを大募集します。興味を持って下さった方は、次の住所まで80円切手同封で案内書を取り寄せてみてください。男女年齢不問なので、どーんとお気軽に♡
〒532-0025 大阪府大阪市淀川区新北野3-2-3-210号 藤本雅美

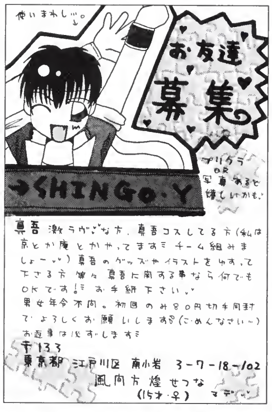
●お友達ボシュウ中!! 先着5名様。KOF（京、真吾、アテナ）、餓狼（秦Bro、ギース、アンディ）、サムスピ（閑丸、リムルル、葉月）が好きな人、ボシュウ中♡ 「月華の剣士」にハマってる人、特にボシュウしてます!! 楓LOVEですーって人、黒髪楓本命の人（金髪の方が好きって人…おことわりです。マジで）!! 雪、十三、あかり好きな人も（特に雪♡ 楓派の人）♡ 初回切手同封してください。お願いしますね♡ 15歳・女。※同人封筒・シール不可。
〒649-0305 和歌山県有田市港町191-2 木村明子













売買&交換コーナー

●買い／KOFグッズ、特に京と真吾のものを売って下さい。ただでくれる心優しい人、そのまま送りつけOK！ ポスター、マスコット、キーホルダー、ぬいぐるみ、時計など。80円切手付き返信用封筒＋あなたのもっているグッズのリスト＋希望金額（なるべく安く）を入れてまずはご連絡を。お願いしまーす♡ 〒125-0035 東京都葛飾区南水元4-19-7 鶴岡真理子

●売り／ネオジオCD本体（箱・説明書なし）＋付属コントローラ2個＋コントローラプロ2個＋CD版KOF'94～'97、KOF'96ネオジオコレクション、痛快GANGAN行進曲、SW2、餓狼3、RBSP、真サム、斬サム、武士道烈伝をセットで3万円以上で。高価優先。希望価格、支払い方法を明記の上、往復はがきでご連絡下さい。14歳・学生。〒811-2208 福岡県粕屋郡志免町吉原348 原大輔

●交換／私のSS本体（箱・説明書有り）＋ソフト3本（説明書なし）と、あなたのネオジオCDZ本体＋KOFシリーズなどのソフトを。往復ハガキでご連絡下さい。〒314-0113 茨城県鹿島郡神栖町横瀬958-87 五十嵐由衣

●売り／KOF便せんセットあります！ セット内容…B5、オフ。①京、庵、社、クリス、シェルミー×5②京、庵×5③京、庵、社、クリス、シェルミー、ちづる〈三種VSオロチ〉3×7。封筒…クリス×3、シェルミー×3、社×3。送料込み500円。無記名小為替でお願いします。〒938-0062 富山県下新川郡朝日町山崎1923 安達春乃

●買い／ナコルルボイス目覚まし時計を2万円で。送料はこちらで負担しますのでハガキでご連絡下さい。〒859-2112 長崎県南高来郡布津町乙1353 大久保圭洋

●売り／私のROMカセット（KOFシリーズ、RB餓狼など）を買って下さる方、連絡下さい。バラ売りします。リストをお送りしますので、80円切手同封でお願いします。買ってくれた人全員にオマケをつけます！ 〒338-0004 埼玉県与野市本町西4-19-19-103 上村幸子

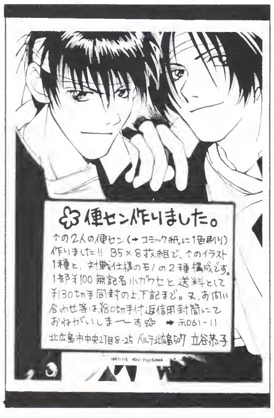
●交換／僕のCD版『武士道烈伝』『RBSP』とあなたのCD版『メタルスラッグ』を。美品の場合にはおまけ（CD版『KOF'94、'95』『餓狼3』『RB餓狼伝説』『斬サム』）もつけます。送料そちらもち。まずはハガキでご連絡下さい。〒946-0007 新潟県北魚沼郡小出町大字四日町27-3 阿部正也

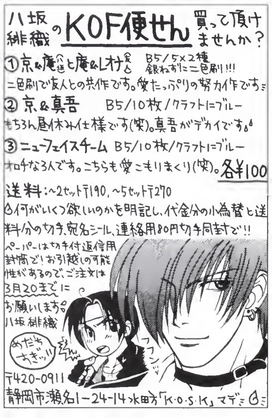
●売り／NF創刊号から1998年1月号までの計30冊を売ります（1996年の7、8月号だけない。ポスターは新品で全部あります）。バラは不可、全部買ってくれる人のみ。高価優先。送料そちらもち。希望価格を明記の上、ハガキで連絡を下さい。買ってくれた人にはNFについている以外のポスター（SNKやカプコンのもの）を全部上げます。〒145-0071 東京都大田区田園調布2-18-6パアムハウス2F 田中智

●買い／庵の等身大ポスターとコスチューム（ジャケット、ボンテージパンツ、ロングシャツ）のMサイズを売って下さい。2つセットで1万円が精一杯なんです。お願いです！ ハガキで連絡下さい。12歳・女。〒242-0002 神奈川県大和市つきみ野8-14-3-207 板倉春菜

●売り／スタンプ買って下さい。京、真吾、ゲーニッツです。各300円です。送料は1個120円、2個140円、3個160円。お申し込みは、送料分の定額小為替と送料分の切手を同封の上、下記マデお願いします。〒734-0024 広島県広島市南区仁保新町2丁目11-53-206 角脇泰子

●交換／僕のNGCD版『真説サムライスピリッツ武士道烈伝』＋「ガイドブック」＋「ナコルル目覚まし時計（非売品）」と、あなたのNGに付属のコントローラーorNGCDコントローラープロを。往復ハガキでご連絡を。〒626-0206 京都府宮津市日ヶ谷2050 萩野敏彦









投稿規定

各コーナーに賞品進呈制度導入！ 商品稼ぎもかなり大歓迎!!

【Welcome To PaoPao Cafe !（パオパオカフェへようこそ―）】

〈ありがとうママパパ〉
・学校やプライベートで起こった、日々のおもしろいできごとを募集！ 明るく気軽なお手紙を待ってるよ。採用者1名に賞品進呈！

〈月を見るたび思い出す〉
・ゲーセンやアミューズメントスポットなど、ゲーム関連の場所で見かけた変な人を募集！ 非常識な人がいて困った系の話でもOK！ 人の在り方についてともに語り合いましょう！ 採用者1名に賞品進呈。

〈替え歌、行っきまーすー〉
・ズバリ〝替え歌〟を募集。自作の替え歌をバンバン送ってね！ 元歌のタイトルを書くのも忘れずに。採用者1名に賞品進呈！

〈勉強はお留守だぜ！〉
・ネオジオの在り方や現状に関するマジな意見や、ネオジオの魅力を大解析するおたよりを大募集！ ディープなユーザーのディープな意見を待ってるぜ！ 採用者1名に賞品進呈。

〈こんな空耳〉
・キャラボイスやネオジオソングの空耳を募集！ 聞こえるものも聞こえないものも、おもしろければOK！ 傑作には賞品を進呈。
また、キャラボイスに関する質問も受けつけてるよ。「あのキャラは何ていってるの?」とか「英語でしゃべってるので意味が分からないよ～」など、なんでも質問してちょ。

〈ストーリーアルバム〉
・攻略記事などを読んでいてついつい見つけてしまう〝変な画面写真〟を募集！ あの人の手があんな場所に…とか、本来の意味とは違ってこんな風に見える！ というように、どういう写真がどういう風に見えるのかを説明して送ってね。セリフをつけて寸劇を演じさせるのも大歓迎！ 採用者1名に賞品進呈。

〈キャラ♡レター〉
・好きなネオジオキャラへのあなたの想いを手紙に託そう！ 文字数は25文字×15行以内。素晴らしいレター1には賞品を進呈。

〈愛すべきゲームたち〉
・あなたのお気に入りのネオジオゲームに対する〝愛〟を語ってください。そのゲームの魅力、見どころ、やりどころなどを13字×50行前後で。ゲームタイトルを必ず記入してね！ 採用者には賞品を進呈。

〈よろず質問・要望コーナー〉
・ネオジオに関する疑問を、メーカーやNF、はてはNFゲーマーさんなどに聞いちゃおう！ ただし、コマンド入力のコツなど、格闘ゲームに関する質問は【格ゲー目安箱】の方によろしくね！ もちろん要望や意見も受けつけてるよん。

〈怪談、ケケケ…〉
・本当にあった怖い話を募集します。必ずしも幽霊、オバケ関係の話じゃなくてもOK！ 文字数は13字×40行程度。採用者1名に賞品を進呈。

〈ネオジオ特選同人誌コーナー〉
・掲載希望の同人誌とタイトル、サイズ、印刷方法、ページ数、金額及び支払い方法、サークル名、緊急連絡用電話番号（掲載しません）を明記して送ってね！
アピールポイントや希望掲載期限もあれば記入してね！

〈文通&募集コーナー〉
・文通相手やサークルメンバーなどの募集告知を募集してるよ。文通募集の場合は、自分の年齢と性別も書いてね。イラストつきのハガキも大歓迎！ いたずらは絶対にダメ！

〈売買&交換コーナー〉
・売りたい物、買いたい物、交換希望の物を募集。ただし、売買に編集部はノータッチなので、連絡方法や支払い方法は必ず書いてね。ソフトの売買の場合は、カセット版かCD版かを明記。便セン販売などのネタなら、イラストつきがグッド！

〈モノクロイラスト〉
・サイズはハガキ大。比率が同じなら拡大も可だけど、折り曲げは厳禁！ 裏面には住所、氏名（PNも）、を明記してね。〝PaoPao賞〟には賞品を進呈するぞ！

〈4コマまんが〉
・タテ150mm×ヨコ45mmの比率なら拡大も可だけど、モノクロイラスト同様、折り曲げは厳禁！ 裏に住所、氏名(PNも)を明記。タイトルも忘れずにね！ 傑作には賞品を進呈！

〈オープンテラス（欄外コーナー）〉
・100字以内のネタを募集。噂、ダジャレなんでもアリ！ ゲーム以外のネタでもOKよ！ 傑作に賞品進呈。

【天晴】
・ネオジオキャラのコスプレ写真を募集。ただし、他人の写真を勝手に送るのは厳禁！ 写ってる人全員のPNを必ず書いてね。〝天晴賞〟には賞品を進呈。

【3パーセントの誘惑】
・カラーイラストを募集。サイズはハガキ大。同じ比率なら拡大も可。基本的に文章入りは不可だよ～ん♡ 送る時には厚紙と一緒に封筒に入れて折り曲がらないようにするのがベスト！ 〝誘惑賞〟には賞品進呈。

【クラブハウスコア】
・家庭版ソフトのハイスコアを募集。半年に1回ポイント上位3名にNF特製メダルを進呈のうえ、誌上でコメントを紹介！ 詳細は96Pだ。

【読者創作ストーリー】
・創作ストーリーを募集。文字数は、13字×200行程度。タイトルや登場キャラは、ネオジオならなんでもOK！ 採用者には賞品を進呈。詳しくは106Pを見てね。

【ソフト人気ベスト10】
・好きなネオジオソフトを募集。また、あなたの選んだつまらないソフト5つと、そのコメントも募集してるよ！ 詳細は90P。

【こんなゲームあったらいいな】
・あなたの考えた架空のゲームを募集！ ジャンル、登場キャラ、ゲーム内容を、13文字×30行程度で説明してね。

【キャラクターランキング】
・好きな男性キャラ3人と女性キャラ3人の名前を書いて送ってね。プレイヤーキャラ、非プレイヤーキャラ問わず、ネオジオキャラなら誰でもOK！ カラーイラストつきのハガキも待ってます♡

【格ゲー目安箱】
格闘ゲームに関する疑問&質問を受けつけてるよ。最強のNFゲーマー陣がきみの質問にバッチリ答えてくれるぞ！
これで、脱初心者ゲーマーだ！

各コーナーの賞品進呈者は、PNの●印が★印になっています。賞品はNFサービス部提供のネオジオグッズです。
いずれも、住所、氏名、年齢、職業、電話番号、コーナー名を明記して、次の宛先まで送るのだぁ～！
まとめて送る時はコーナーごとに用紙を分け、それぞれに住所、氏名、年齢、職業、電話番号を書いて、封筒などに入れて送ってね。
※各コーナーの締切りは、毎月月末です。

宛先
〒112-0005
東京都文京区水道
2-13-12 SKビル202
㈱芸文社 分室
ネオジオフリーク編集部
「○○コーナー」係

オープンテラス

『ブレイジングスター』のラスボス怖いよ～。あの機関銃をぶっぱなす赤ちゃんとか、青ざめたホーミング（ハイハイ）ミニ赤ちゃんとか…。結局あの赤ちゃんがラスボスなんだよね。なんも知らないような赤ちゃんがラスボスだなんて…強烈っす。●PN＝ピカチュウ（栃木県）／確かにインパクトあるよなぁ、あれ。赤ちゃんがせっせと人間を手下として改良してるなんて、ああ恐ろしや。（編）

新作ソフト発売予定リスト

1月22日現在

●ユーザーの声●

『月華』も『侍魂』もいいけれど、やっぱり私が好きなのは『餓狼』シリーズ。

前作『リアルバウト餓狼伝説スペシャル』から1年以上たつし、そろそろ新作の情報が聞こえてきてもいいんじゃないかな♡

そういえば、ウワサで今度の餓狼は3Dポリゴンだって聞きましたけど、本当なんでしょうか？ 私のテリー兄キはカクカクしてしまうのでしょうか？ なんだかとっても気になります。こんな私のためにも1日でも早く『餓狼』の情報を載せてください！

ネオジオフリーク様、期待して待ってマス！

●PN／皇城弥琴（徳島県）

全国に散らばる餓狼フリークの皆様、お待たせしました。

横のリストには載っていないものの、ファンの皆さんの予想どおり、もうすぐ餓狼の新作が姿を現します。

その名も『リアルバウト餓狼伝説2 THE NEW COMERS』。

この『NEW COMERS』という副題からして、新キャラも登場しそうな予感。

前作、前々作では、完全な新キャラというのは1人も登場しなかったので、もし新キャラが登場するなら『餓狼』としては『餓狼3』以来、実に3年ぶりの快挙となります。

また一部で「餓狼の次回作はハイパーネオジオ対応、3Dポリゴンになるのでは？」というウワサもありましたが、ハードはMVS、つまり現行ネオジオで発売されることが決定しています。

しかも、さらに耳寄りな情報がもう1つ。

2月の18日、19日に千葉の幕張メッセでおこなわれる、『AOU1998アミューズメント・エキスポ』。そのSNKのブースにおいて、『メタルスラッグ2』などとともに、この『リアルバウト2』が出展されるとの情報もキャッチしました！

一刻も早くこのゲームの全貌を知りたい人は、当日幕張メッセにダッシュするしかないでしょう!!

もちろんネオジオフリークでも、来月号からドドンと大紹介していきます。乞う、ご期待！

こんなゲームあったらいいな

ずばり「オロチの拳」という対戦格闘ゲームを作ってほしいです。プレイヤーキャラはオロチ八傑集＋ルガ様♡ ルガールはもちろんメカじゃないダンディーな'94のルガ様でお願いします（笑）。

勝ち進んでいくと中ボスにちづる、ラスボスに京が待ち構えています。見事倒してこの世を悪に染めあげてみせましょう。さらにボーナスステージとして赤い炎を使う庵が登場。ちづると京と庵が皆ハカマ姿だとなおよろしい♡

マチュアやバイスたちに復活して欲しい、ルガールに会いたい、京のハカマ姿が見たい（笑）という私の欲望が全部叶うこのゲーム、作ってもらえないでしょうか？ 悪が正義を倒すところがおもしろいと思うんですけど。

●PN／バーナム貴江（北海道）

どうでもいいがヤケに語呂がよくない？ この『オロチの拳』って。実はこのネタ採用したの、ネーミングによる部分がかなり大っす。

やはりこのゲーム、真のボスは柴舟だな。なぜって？ そりゃ柴舟だけに最終ボス…。…あぁっ！ 自分で書いててムチャクチャ寒い！

たとえ載っても商品ももらえないこんなコーナーに、律義にも投稿してくれているそこのキミ。こんなヤツがハガキ選んでます。…心の底からスマン！

タイトル	メーカー名	ジャンル	容量	発売日	価格	開発状況
◆MVS						
メタルスラッグ2	SNK	シューティング	容量未定	2月発売予定	価格未定	無回答
QP	サクセス	バラエティ	容量未定	発売日未定	価格未定	85%
◆NEO・GEO						
ブレイジングスター	夢工房	シューティング	346M	春発売予定	価格未定	無回答
メタルスラッグ2	SNK	シューティング	容量未定	春発売予定	価格未定	無回答
ショックトルーパーズ	ザウルス	シューティング	346M	発売日未定	価格未定	100%
◆NEO・GEO CD/CDZ						
～幕末浪漫～ 月華の剣士	SNK	格闘アクション	—	3月26日発売予定	6,800円	100%-α
メタルスラッグ2	SNK	シューティング	—	春発売予定	価格未定	無回答
◆サターン						
ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	SNK	格闘アクション	—	3月26日発売予定	5,800円/7,800円	無回答
SNKファン・コレクション餓狼伝説	SNK／夢工房	バラエティ	—	春発売予定	価格未定	無回答
◆プレイステーション						
サムライスピリッツ剣客指南パック	SNK	格闘アクション	—	3月26日発売予定	5,800円	無回答
ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	SNK	格闘アクション	—	春発売予定	価格未定	無回答
リアルバウト餓狼伝説スペシャル DOMINATED MIND	SNK	格闘アクション	—	春発売予定	価格未定	無回答
SNKファン・コレクション餓狼伝説	SNK／夢工房	バラエティ	—	春発売予定	価格未定	無回答
ザ・キング・オブ・ファイターズ 京	SNK／夢工房	アドベンチャー	—	春発売予定	5,800円	無回答
マネーアイドル・エクスチェンジャー	アテナ	パズル	—	発売日未定	5,800円	98%

●価格はすべて税別になっています。
尚、この発売予定リストは各メーカーからの情報を元に編集部で作成したものです。
※上記の内容は予告なく変更されることがあります。
※サターンの欄で価格が2つあるものの2つ目の価格は"お買い得セット"の値段です。

お手数ですが
50円切手を
おはりください

郵便はがき

112-0005

東京都文京区水道　2－13－12
SKビル202

（株）芸文社　分室
ネオジオフリーク編集部
3月号プレゼント係　行

希望プレゼント番号	

フリガナ 氏名		年齢　　歳 性別　男・女
住所　〒□□□-□□□□ 都道府県　市区郡		
電話番号	職業　中学生　大学生　社会人 小学生　高校生　その他（　　　）	

ネオジオフリーク3月号プレゼントはがき

●以下のアンケートにお答えくださった方の中から、抽選でご希望の賞品をプレゼントいたします。詳細は141Pをご覧ください。

1. 今号で面白かった記事を３つあげてください

（　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　）

（　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　）

（　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　）

2. お手持ちのハードに○をつけてください

①NEO・GEO　②NEO・GEOCD　③NEO・GEOCDZ

④セガサターン　⑤プレイステーション　⑥スーパーファミコン

⑦N64　⑧ゲームボーイ　⑨その他（　　　　　　　　　　）

3. ムック・増刊号などで扱って欲しいものをあげてください

4. ネオジオフリークへのご意見、ご要望

天晴

すっかり冬ですな。今年に入ってから雪が随分降ったので、ロケーションに出かけた人も多かったのでは!?　もしいった人がいたら写真を天晴に送るべし!!

黒子



●PN／黒子さん（愛知県）
40歳の主婦の方からの投稿です。なんと親娘でサムライ＆コスプレファンだそうで…。今度は２人で撮った写真も送ってくださいな♡　なんか最近、天晴って主婦からのおたよりが多いな。主婦パワー炸裂ってか？

クリス



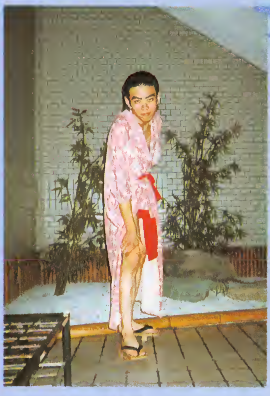
★春日大樹くん（宮城県）
はっきりいってこれは可愛すぎて犯罪です（笑）。僕、３歳だそうですが、実に可愛いのう！　この写真は編集部内での評価が高いです♡　ってことで天晴賞進呈じゃ！

楓＆あかり



●PN／楓＝桧江攸弥＆あかり＝桧江慎哉（愛知県）
どこか顔立ちが似てると思ったら姉弟での投稿だったんじゃな！　姉弟仲よくコスプレ道を歩むというのは微笑ましいのう。これからも精進するがよし！　ついでに姉弟物だともっとハマるかも？

天野　漂



●PN／英雄（徳島県）
勇気ある行動をありがとう！　確かにある意味ジョーや舞よりヤバいよね、漂さんって！　なんてったって、赤フンドシに腿まではだけた着物の裾…。このチラリズムがたまらんのう。

リムルル



●PN／きよら（神奈川県）
64版リムルルじゃい！　やはり生腕、生脚が基本じゃろ、うむ！　しかも、このロリコン魂をくすぐるポーズで撮りおって…。まったく、よく心得ているの♡　よ〜し、近うよれ。なんちて♡

緋雨閑丸



●PN／紫堂かれん（広島県）
閑丸は修羅１Pでの投稿が目立つな。やはり基本が大事かな？　笑わないキャラは難しいっていうのは、確かにそうだね。ムッとした顔で写真撮るのも嫌だしね。たまにサービスを兼ねて思いきり笑ってみるのもいいかも？

私、凝ってます♡

毎度お馴染み凝ってますのコーナーです。冬コミ明けで今月は写真がメリメリきてちょっと担当、大喜び♡
今月の凝ってますさんは、東京都にお住まいの京＝PN／イノさん＆チョイ＝PN／ボボボボンゲェーの作品だ！
冬のコミケでとったという名づけて「肩車にあらず！C投げです」とのこと。でもこんなにでかいチョイにC投げされたら、ダメージが倍になっちゃいそうだね。下で投げられ役（支えてる）のイノさんご苦労様でした♡　それからチョイの衣装＆爪を作ったT・Nくんもご苦労様♡特に気合いを入れて作ったという爪も、すごくリアルでいいぞ！　次回作も期待してるのでまた作ったら送ってね♡
このコーナーでは、とにかく凝っている作品を毎月１組ずつ紹介しております。ロケーションやシチュエーションに凝っているものから、受け狙い作品まで幅広く受けつけております！
我こそはというコスプレイヤーの諸君！　応募待っとるで！



3パーセントの誘惑



●PN／藤田和秋（神奈川県）
ムムムー　社とシェルミーはデート中なのかな？　シェルミーの肩の開き具合がなんともいえずセクシーじゃのう♡　ムフフ♡



●PN／藤真天（兵庫県）
バレンタインは女の子にとっては一大イベントだもんね♡
男の子にとってもかな？　愛のこもったチョコ。オイラも欲しいぞ！

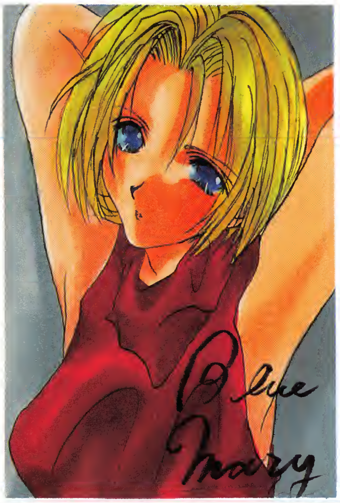
●PN／間ゲンゴロウ（東京都）
わんぱく2人組を静かに見守るお姉さんの図って感じだね。草薙さんの迷惑そうで楽しそうな表情がイカス！





●PN／みなみりお（東京都）
羅刹ナコルルはコギャルってカンジィ〜みたいなぁ（笑）。ボイスも修羅と羅刹だと違うのでその辺もよく聞いてね♡

●PN／和泉等閑（神奈川県）
マリーのセクシーポーズにメロメロっす！
格好よくて、可愛くて、セクシーと三拍子そろってるし♡　バキューンが特によろし。





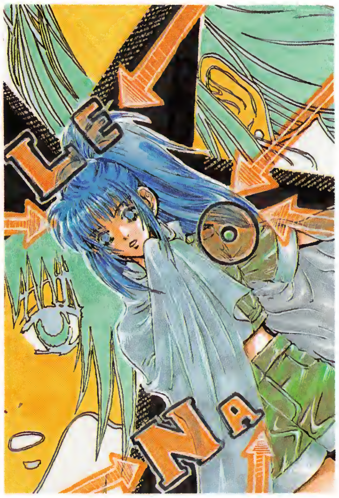
●PN／森月都（神奈川県）
覚醒楓の不敵な笑みが気になるな。やっぱ覚醒中ってノーマル楓の意識って寝てたりするのかな？



●PN／東出まこ（東京都）
おお!!　激渋い翁さまじゃ♡　後ろのでっかい亀は大悟朗かな？　ところで一体何を探してるところなの？

●PN／西崎夏葵（青森県）
上下間違えるところだった（笑）。ハングドマン…、罪な男よのう。スナフキンに似てるって？　確かにいえる。声も一緒だし…ね♡





●PN／風間はぐき（愛知県）
無機質っぽいレオナの表情がいい味出してますな。ところで、李に似てる先生の写真見てみたいぞ♡

●PN／小沢リヲン（大阪府）
今日もよく晴れました！　こんな風に晴れた日にクリスは何するんだろうね。やっぱり掃除して洗濯してなんだろうか？　うむ。

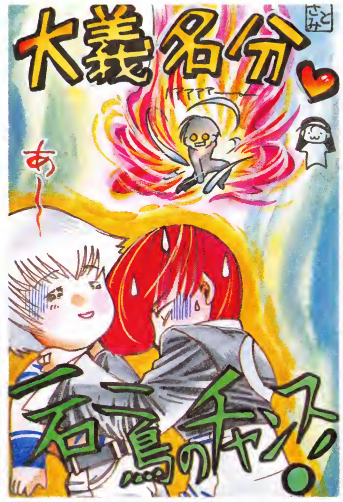




●PN／榊原桂（神奈川県）
物憂げに空を見つめ楓は何を考えるのか？ 一見強気に見える覚醒後の彼だけど、実は悩み多そうだなって思うの私だけかのう？

●PN／るいかわみか（神奈川県）
ほんわかした色使いが２人の雰囲気をよく出してるね♡　ナコルルを補佐するリムルルって感じだね。





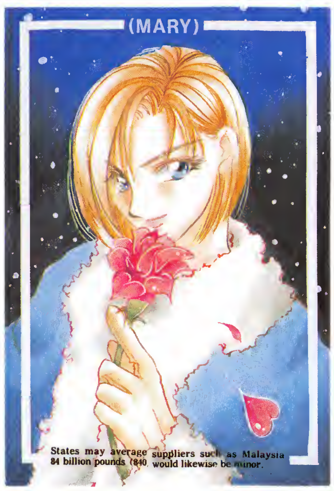
●PN／都氏さとみ（富山県）
大義名分とかいて「やったー！　ラッキー♡」と読む。その心は「すぐ楽にしてやる！」BY草薙京って感じ（笑）。八神ピーンチ！

●PN／倉長行矢（福岡県）
密かに熱いスプライツ！　１人でやるより対戦がオススメだ！　ドラピー可愛い♡　ペットに欲しいにょろ。





●PN／せきはらゆう（和歌山県）
子供は風の子元気な子ー　でも雪は楽しいけど寒いのでちと勘弁かも…。今年は雪が当たり年だったけどみんな大丈夫だった？



●PN／マリー使い（茨城県）
この薔薇をあなたに…、なんてお花もらったら大抵の男はノックアウトだな。薔薇だけじゃなくマリーもだったらなおよし、なんちて。



●PN／霜月はじめ（熊本県）
涼しい顔をなさっている守矢だのう。この人ってあんま表情ないよね。まあバカ笑いしてたりするのって似合わないけど。

今月の誘惑賞



★PN／井上磨（神奈川県）
わ～い百鬼夜行だぁ♡　しかも可愛い上に迫力ある方々で…。これって入るとスゲーうれしいよねー　この技のためにカを使ってしまうのはあかり使いの宿命かもね♡



●PN／小倉あんパンチ（滅）（東京都）
炎の質感がいい感じ。けっこうギャグキャラにされがちな京だけど、やっぱりたまにはマジな顔もしなきゃね、主人公だし♡



●PN／星瀬弘（埼玉県）
さりげなくギャルの間でファン急増中の鷲塚殿！　やはり新撰組っていうのがクリティカルなんかのう？

NEO·GEO　P S　S S

ネオジオ家庭用新作ゲーム情報

ネオジオの未来を垣間見るコーナー「ネオジオ家庭用新作ゲーム情報」。ネオジオやプレイステーション、セガサターンなどの家庭用ハードに移植されたゲームの最新情報をお届けするぞ。
今月はネオジオロム版『月華』をはじめ、SS版『KOF'97』、PS版『剣客指南パック』『エクスチェンジャー』の情報をお届けだ！

NG ROM

家庭用ロム

月華の剣士 ～幕末浪漫～

ついに発売となった家庭用『月華』。ラスボスが使用可能だったり、トレーニングモードがあったりと家庭用ならではの楽しみがタップリ！

SNK
発売中　32,000円
格闘アクション

ラスボス嘉神もバッチリ使える！

中ボス・ラスボス使える

『月華』のページでお伝えした通り、以下のコマンドを入力すると中ボスの晩武蔵、ラスボスの嘉神慎之介が使用可能になる。特に嘉神はゲーセンでは使えない、家庭用オリジナルの隠しキャラだぞ。

使用コマンド
キャラクター選択画面中、3秒以内に
C×6、B×3、C×4

ストーリーモード

アーケードと同じ対CPU戦が楽しめるモード。ゲーセンでクリアできなかった君も、がんばってエンディングをめざそう。

ショートモード

その名の通り、短めの対CPU戦が遊べるモード。初めから剣質ゲージが満たんで、相手の体力は半分。また4ステージで終了し、晩武蔵がラスボスとなっている。

VSモード

対戦専用モード。キャラクター選択後、ハンディキャップ（ダメージの減る量を調節）およびステージセレクトが可能だ。？？？を選ぶとステージはランダムで決定される。

タイムアタックモード

アーケードではコマンド入力によって現れたこのモードも、家庭用なら初めから選択可能。制限時間内に何人相手を倒せるか勝負！

トレーニングモード

練習モード。このモード中にセレクトを2回（1回だとポーズ）押すと、CPUのアクションなどさまざまな条件設定が可能になる。

オプション

注目はマスクモード。これをONにすると、タイム、体力ゲージ、剣質ゲージ、連斬表示がなくなり、スリリングな闘いが楽しめる（ストーリーモード、ショートモード、VSモードのみ）。
もちろんCPUのレベル設定やコントローラーのボタン設定といった、おなじみの項目もそろっている。



嘉神を使ってトレーニングモード。家庭用ならではの画面



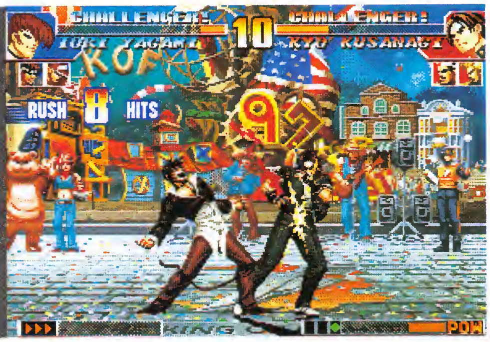
どうしてもクリアできないって人は、ここでレベルを1に



武蔵を使ってタイムアタック。制限時間内に何人斬れる？



これであのBGMもバッチリ聞ける！



これがSS版の画面写真だ！ どうスか？ なかなかのモンでしょ？

SS

セガサターン

ついにSS版『KOF'97』の情報を公開！ 基本的にはネオジオCD版の移植なのだが、オリジナル要素も入っているぞ。

ザ・キング・オブ・ファイターズ'97

SNK
3月26日発売予定
5,800円（拡張RAM専用）
拡張RAM同梱版 7,800円
格闘アクション

セガサターン版のオリジナル要素はコレ！

サウンドオプション機能

SS版のオリジナル要素で、ゲーム中のBGMを観賞することができる。

また、ゲーム中に流れるBGMとSE（効果音）のボリューム調節も可能になった。

プラクティスモード

おなじみ練習モード。『POWER MAX』をONにすればADVでもパワーストックが3つたまっている状態からプレイできる（パワーマックス発動後は、ストックを1つ使い切ってから2秒後に回復）。EXTは常にゲージがたまっている状態になる。

その他

他にも、バックアップメモリーへのセーブ内容にキャラの使用率ランキングやオプション設定内容などを追加。

また『サバイバーモード』をADVモードでおこなう時、ゲージストックを次の試合以降も持ち越しできるようになったりと、細かい点も変更されている。



ミュージックセレクトではイラストも観賞できる



トレーニングモード。連続技のお手本も見られるぞ



クラスマッチモード。詳しくは続報で

PS

プレイステーション

'96年10月に発表されて以来、なかなか情報の出なかったこのソフト。「今度こそ」って感じで画面写真＆情報をお届けするぞ！

サムライスピリッツ剣客指南パック

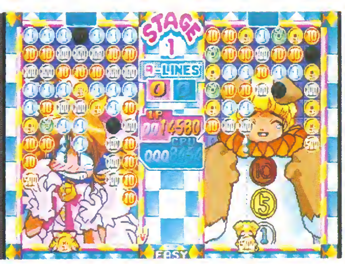
SNK
3月26日発売予定 5,800円
格闘アクション

初代と真サムが1本になって登場！

この『剣客指南パック』は初代『サムライスピリッツ』と『真サムライスピリッツ』の2本が1枚のCDで遊べるソフト。

もちろんPS版ならではの追加要素もタップリ。VSモードはもちろん、連続技などが練習できるトレーニングモードや勝ち抜き数を競えるクラスマッチモード、BGMやイラストが観賞できるミュージックセレクトなど、さまざまなモードが用意されている。

また、ボタン1つで必殺技が使えたり、常に怒りゲージMAX状態にできたりと、豊富なオプション機能で初心者も安心なのだ。



ゲーム画面。新たに描き起こされたポーズもアリ



さくらとあさひでストーリーも微妙に変わるのだ



対戦ではハンディキャップもつけられるのだ

PS

プレイステーション

3月発売予定が発売日未定になって不安なファンも、この画面を見ればとりあえず安心!? 登場もそんなに遠い先じゃないハズだ！

マネーアイドル・エクスチェンジャー

アテナ
発売日未定 5,800円
パズル

ストーリーモードは必見！ キャラがしゃべりまくる！

PS版『エクスチェンジャー』の一番のウリは、なんといっても新しく追加されたストーリーモード。

このモードでは、さくらとあさひのどちらかを選んでゲームを進めていくのだが、とにかく途中デモが多い！ しかもしゃべりまくる！ って感じで、キャラクターの魅力が爆発状態。

もちろん通常のゲーム画面にも、新しいポーズやセリフが追加されているぞ。

他にもCPU対戦モードですべてのキャラが使用可能になっていたり、対戦でハンディキャップが設定できるようになっていたりするのだ。

「業務用はもしかして開発50%バージョンだったの?」とまで思いたくなるほどのデキ、期待していいぞ！

ボスキャラ列伝

格闘、アクション、シューティング…。あまたあるネオジオゲームのボスキャラを紹介するコーナー「ボスキャラ列伝」。今回は『ザ・キング・オブ・ファイターズ'96』のラスボス、ゲーニッツを紹介するぞ！

ゲーニッツ ～ザ・キング・オブ・ファイターズ'96

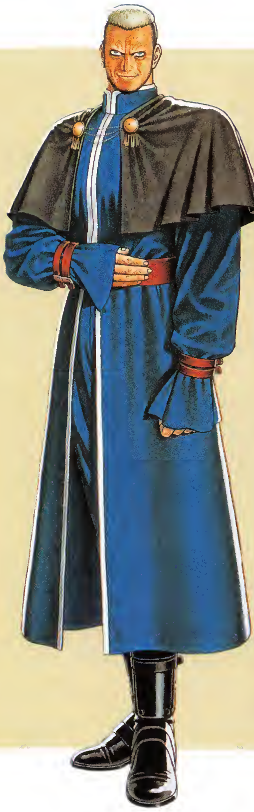
KOFで最初に登場したオロチ四天王の一人が、このゲーニッツだ。「吹き荒ぶ風のゲーニッツ」の異名通り、風を利用した必殺技を使う。

ゲーニッツの強さを見るうえで、まず最初に挙げられるのがその反応のよさ。竜巻を発生させる"よのかぜ"をこちらの動きに合わせて抜群のタイミングで出してくる。他にもこちらが飛び道具を撃つと、すかさず"ひょうが"でテレポートし、現れた瞬間に超必殺技の"やみどうこく"で投げにきたりする。

次に挙げられるのは、防御力の高さ。技を当ててもほとんど減らない体力に驚いた人もいるだろう。しかも、滅多に気絶することがないのだ。

ゲーニッツの強さの神髄は以上の2点にあるといえる。特に、前述した行動パターンのいやらしさは別格だ。

一発の威力がボスにしては低めなのと、パターンに簡単にはまるのが弱点といえるかも知れない？



ゲーニッツ

PROFILE

格闘技：オロチの力（おもに風を使う）
誕生日：7月20日
年齢：41歳
出身地：不明
血液型：不明
身長：193cm
体重：88kg
趣味：ロッククライミング
好きな食べ物：キノコ料理（特に松茸）
得意スポーツ：ウインドサーフィン
大切な物：忠誠心
嫌いな物：愚かな人間



デモシーンより。このあとゲーニッツは風とともに消える…

強さの証

検証1 攻撃力

攻撃力は低い。確かに"やみどうこく"の威力は、体力の約3分の1を奪うほど高いが、他の格ゲーのボスの攻撃力と比べるとどうしても見劣りしてしまう。

しかし、パワーゲージがたまっていない、かつ体力が赤ゲージになっていなくても、威力が高い超必殺技を出すことができるのは、特筆すべき点だろう。

検証2 防御力

防御力は非常に高い。攻撃してもほとんど減らない体力、滅多にしない気絶。特に気絶に対する耐久力は群を抜いている。また気絶回復値も高く、連続技中でもドンドンと気絶耐久力が回復する。そのため、非常に気絶しにくいのだ。

数値的なもの以外でも、"よのかぜ"を使った鉄壁のバリヤーでこちらを近寄らせない。

検証3 スピード

速いダッシュとテレポート技の"ひょうが"を持つ。"ひょうが"は出現時のスキが大きいのと、出現する位置が分かりやすいという欠点があるものの、CPUはこちらがなんらかの技を出したあとの硬直中に使用してくる。ダッシュも同様にこちらのスキにしてくることが多い。あとは"やみどうこく"まで一直線。う～ん、キビシイ！

検証4 難易度

攻略パターンは比較的簡単。CPUゲーニッツは、ジャンプ攻撃をガードすると、そのあと下段の攻撃を立ちガードするのだ。これは全キャラ共通パターンなので、ダウンさせたあと再び跳びこんで下段攻撃…と繰り返せばOK。

一発逆転されるような攻撃力があるわけでもなく、攻略法もミスすることが少ないため難易度は低い。

総合評価

防御力が高く、反応がとてもよいため、初心者には強敵と思えるゲーニッツ。確かに強いのだが、ボスとしての強さを語るには、どうしても攻略が簡単か否かが重要になる。

この点を踏まえてボスとして総合評価すると、ごく普通の強さといえる。難易度以外の評価はそこそこよいのだが。ルガールのように一発逆転されるほどの攻撃力もないしね。



ゲーニッツの攻撃の中で、何より恐ろしいのがこの"やみどうこく"。これだけは食らいたくない

ボスデータ評価表

攻撃力	防御力	スピード	難易度	総合
C	S	B	D	C

※ボスデータ評価表はS～Eの8段階で評価してあり、Sに近いほど優秀です。

ゲーニッツのここが嫌だ!

① ダッシュ(ひょうが)からの"やみどうこく"

前述した、ゲーニッツがよくやってくる行動パターン。とことこ歩いて近づいてきたかと思うと、いきなりダッシュしてきて「お別れです」を出してくる。これは人間ではほとんど見切ることはできません。

また、中間距離から飛び道具を撃とうとすると、こちらが飛び道具を撃つモーション中に"ひょうが"でテレポートしてきて、硬直中をこれまた「お別れです」で投げてくる。行動パターンを知っておけば問題ないけど。



「無駄です!」…祈りをささげましょう。アーメン



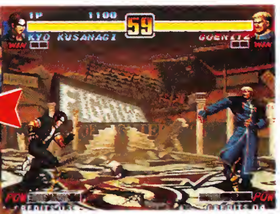
「私のベノムストライクを受けてみなさいっ!」

② 君はニュータイプなのか? "よのかぜ"連発

間合いが離れた時によくやる行動。ゲーニッツは画面端~端まで離れると、だいたいパワーためか、「ここですか」の声とともに"よのかぜ"連発をしてくる。

一見、ランダムでいいかげんな位置に竜巻を起こしているように見えるが、こちらが竜巻の合間をぬってダッシュやジャンプで近づこうとすると、CPU独自の読みでほぼ確実に竜巻を当ててくる。

出しはじめたら、おとなしく画面端で見てればなんの被害もない。



もうがまんできねぇ! と突っこんでいくと…



もれなく竜巻をプレゼント。うーん京ちゃん、モテモテ♡

③ 死なない

これも前述の通りなのだが、殴っても殴っても体力が一向に減らないのだ。京の大蛇薙を当てても体力ゲージの5分の1を奪える程度。

ゲーニッツを倒すのに、京の近距離立ち強パンチだけで挑戦したところ、13発もかかった。俗にいうと「かたい」。



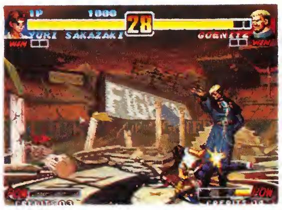
とっておきを当ててこの減り。カタすぎるよ、チミ

攻略!! ゲーニッツを倒せ!

CPUゲーニッツは、ジャンプ攻撃をガードしたあとの下段攻撃を、なぜか立ちガードするという特性を持っている。これを利用すれば、全キャラ共通のパターンで倒すことができる。

遠距離でゲーニッツが"よのかぜ"を連発している時は、おとなしくガードをするか挑発を繰り返し、こちらからは近づかないようにする。

そして、ゲーニッツが近づいてきたら攻撃のチャンス! 小、中ジャンプで跳びこみ、ジャンプ攻撃をガードさせる。その後、一瞬待ってしゃがみ強キック(キャラによって下段技始動の連続技など)を出すと、ゲーニッツは食らってダウンする。以降、ゲーニッツの起き上がりに跳びこんで…を繰り返せばいい。



なぜか立ちん坊の牧師。足元がお留守っちよ!



キャラよっては飛び道具で"ひょうが"を誘い…



迎撃することも可能。跳ば落となのか!?

ゲーニッツ使用法

実はゲーニッツは、CD版に限りプレイヤーキャラとして使用できるのだ。

ただ残念なことに、プレイヤーキャラとして使えるものは、CPUが使用するものに比べて弱くなっている。具体的には攻撃力の低下が挙げられ、"よのかぜ"も"やみどうこく"も威力が3分の2ぐらいになっているのだ。なお、パワーゲージがMAXではなく、体力ゲージが赤くなっていなくても超必殺技が使用できるという特性は残ったままだ。



入力に成功するとゲーさん登場。ついでにちづるもね

使用コマンド

キャラクター選択画面で、スタートボタンを押しながら、↑+B、→+C、←+A、↓+Dと入力



竜巻を当ててもこの程度。パワーダウンは宿命なのか…

キャラクターテキスト

リョウ・サカザキ

理想の兄貴像 リョウ・サカザキの魅力に迫る！



オラオラッ！

必殺技



旧名でビルトアッパー。いわずと知れた対空技



無数に拳を出す技。KOF'96からは消えてしまった



外伝で登場した追い打ち専用技。ダウンした相手に打ちこむべし



昔は飛んだけど今は飛ばなくなっちゃった飛び道具



ガードされるとちと悲しい突進技



打撃系のコマンド投げ。これで浮いた相手には必ず追い打ちじゃ

KOF'96で登場したアッパー系の技。これが強いのだ



出しながら「空手チョップ！」といいたくなるのはなぜ⁉



どんどん出しやすくなる超必。昔は本当に出なかった





連発できるとちょっと嫌われる飛び道具。威力は絶大



威力は低いが気絶値は高いらしい。特にMAX版

衣装



男らしい紫！龍虎2のみの登場でした



1作目で登場以降、リョウの基本はこの色

白に黒帯。基本的に2Pは白であることが多いなぁ



紺色に黒帯です。帯の2本線がポイントです



リョウってマジで色のバリエーション少ない…



基本のオレンジ。衣装の形も変わりません



裾の破け方が激しくなり構えもワイルドに…



黒リョウです。いかにも強そうなカンジ



ポーズ



リョウの動きってこのポーズに限らず気合い入ってるよな

オラオラ！ でお馴染みの挑発ポーズ。基本的に変化なし





しゃがみこんじゃってよっぽど悔しいのかな？

プロフィール

格闘技：極限流空手
誕生日：8月2日
年齢：22歳
血液型：O型
身長：179cm
体重：68kg
出身地：日本
趣味：日曜大工
職業：極限流空手道場・師範
好きな食べ物：餅・納豆
宝物：拾ってレストアしたバイクと牧場のオヤジにもらった馬
嫌いなもの：足がいっぱいついた虫（ムカデなど）
当面の目標：親父の作った「極限流空手」を世界規模に広めること

★NFオフィシャル人気投票順位

第1回14位	第2回12位	第3回19位	第4回24位	第5回17位	第6回31位

※プロフィールおよび技の写真は『ART OF FIGHTING　龍虎の拳　外伝』のものです（新技に関してはKOF'97のもの）。人気投票の順位は総合順位です。

無敵の龍にして、最強の苦労人 リョウ・サカザキの生きざまに迫る!

心優しき少年リョウ

リョウはストリートファイトが頻繁におこなわれているアメリカの田舎町に、極限流の師範としてアメリカに渡ってきた格闘家タクマと、タクマが渡米先で知り合ったロネットの息子として生まれた。

幼い頃のリョウは、現在の明るく元気で修行好きなイメージから想像できないが、少し気弱ではあるが、優しい心を持った少年であった。

格闘家の息子として生まれた彼は、当然のごとく幼い頃から厳格な父によって極限流空手を叩きこまれていた。

しかし彼の性格上、極限流空手の厳しい修行はとてもつらく感じられ、無理やり教えられる極限流空手を何よりも嫌っていたという。

とはいうものの、4歳年下のユリを加えた親子4人は、それなりに幸せな日々をすごしていたようだ。



下駄履きでバイク! 格好イイのか悪いのか

つらく厳しい少年時代

悲劇は彼が10歳の時に起こった。父タクマと母ロネットが交通事故にあってしまう。母は即死、父は瀕死の重傷を負った。その後、退院したタクマはこの事故が何者かに狙われたものだと知り、妻を殺した犯人を探すため、家を出ていってしまうのだった。

両親がいなくなってしまったあと、リョウは生活費を稼ぎ、ユリをハイスクールに通わせるために、父に習った極限流空手を活かし、毎夜ストリートファイトに身を投じるようになる。そしてこのことはリョウの空手の腕前を確実に進歩させていくことになる。

しかし、なによりも妹を学校に通わせるためというのが、泣かせる話だね。

それから数年後、ストリートファイターとしてその名を轟かせるようになったリョウを再び悲劇が襲う。妹ユリの誘拐である。しかし、親友ロバートの協力で無事事件は解決。その直後、行方知れずになっていた父と再会し、タクマがMr.ビックにユリを誘拐され脅迫されていたという事件の真相を知るのだった。

その後、サカザキ一家は平穏で活気に満ちた生活を送っているようだ。その様子はKOFシリーズのEDを見れば一目瞭然! あの龍虎ーでのシリアスさはどこに? まあ平和なんだからいいよね。



伝説…、というわりに最近よく見るミスターカラテ。実は出たがりなんだよね、タクマ様!

無二の親友にしてライバルのロバート

リョウが無敵の龍とうたわれるのに対して、最強の虎といわれるロバート。その2人のうちどっちが強いのかは非常に気になるところ。

そこでSNKにリョウとロバートの対戦成績は現在どうなっているか聞いてみた。すると「勝ち負けではなく、お互いの武術向上のため修行をおこなっているので、対戦成績はつけていないと思います」とのこと。

その修行の中から新技も生まれてくるんだろうね。



リョウとロバートには一度はマジで闘ってもらいたいなぁ

相関キャラ

ロバート・ガルシア

リョウのよきライバルで親友。帝王学の一環として極限流空手を学ぶ。リョウの妹・ユリとは恋仲(?)。



ライバルというよりも、今やすっかり漫才コンビの2人。名コンビだけど

タクマ・サカザキ

極限流空手の創始者でリョウの父親。現在は一応引退したことに…。伝説の格闘家ミスターカラテとは同一人物。

ロネット・サカザキ

リョウの母親。リョウが10歳の時に不審な交通事故で他界している。

ユリ・サカザキ

リョウの妹。兄の反対を押し切って極限流空手を修得。



昔はこ〜んなにか弱そうなヒロインだったのだ

キング

Mr.BIGにさらわれたユリを助けてあげたことから、リョウとロバートに弟の手術費を出してもらったことがある。今はリョウのよき好敵手。

ワンポイントキャラクターレッスン

極限流空手のルーツ『空手』に迫ってみよう!

空手とは?

徒手空拳をもって身体の使用可能なあらゆる部位、特に手脚を組織的に鍛練し、その一突一蹴で不時の敵を倒しうるように修練された護身術。

勝敗を究極の目的とするものではなく、試練を乗り越え鍛練を基礎とし、その汗の中から人間完成への努力を図り、自己の可能性と礼を深め窮めていく武道である。

四肢を合理的に動かし、しかも平常あまり使用することのない筋肉も使用するので、身体の発達が一方に偏る心配のないという優れたもの。また、生理的には正しい呼吸法によって精神を統一し、健康を生み出し増進する体術でもあるのだ。

発生と歴史

空手は元来「唐手」と書かれ、沖縄において発達完成された護身術である。その発生の過程で中国拳法の影響を多分に受けているようだ。古くは「手」とも称し、その発生の事情ゆえに秘法視され、教える者も学ぶ者も家庭にすら分からないようにひそかに習練をおこなっていた。これは明治30年代、首里師範学校で公開されるまで続いたらしい。

空手の起源は史的文献に乏しく定説がないが、形の名前に中国名が多いことから見ても中国拳法の影響を受けて沖縄独自の空手が発達したといわれている。

沖縄において空手が発達した背景には、尚巴志王の極端な禁武政策と、薩摩藩による武器禁止令(1609年)がある。この2つの武器の携帯を禁じる政策により、武器を用いず敵から身を守るための護身術・空手が必然的に発達したようだ。

沖縄の手は「那覇手」「首里手」「泊手」など沖縄の地名によって流派が分かれる。

その後、1922年文部省主催の体育展覧会で松濤館流始祖・船越義珍が演舞紹介をしたことで日本本土に伝わり、東京を中心とした各大学に広まっていった。

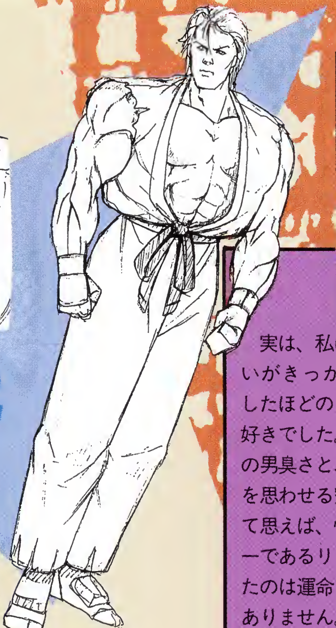
1935年には、名称も唐手から空手道と改称される。「空」の字は禅の理念に基づき、特に「道」を加えたのは術偏重を戒め、武道としての精神面と倫理性を強調するためとされている。

そして1939年には大日本武徳会に正式に認知されて、日本武道として確立された。

設定原画







餓狼伝説スペシャル

スペシャルキャラとして登場したガロスペ。原画も雰囲気がワイルドな感じになってるぞ！（CV／臼井雅基）

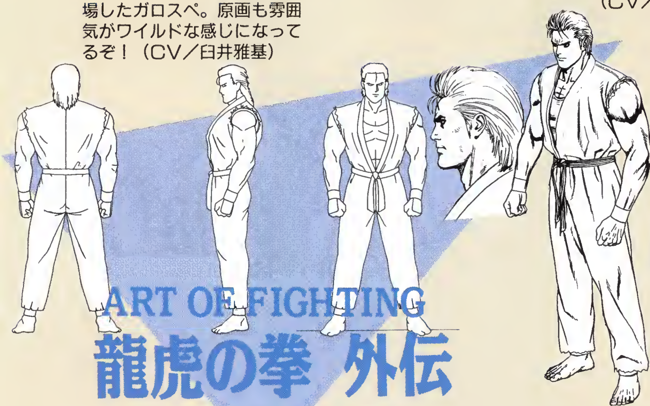
龍虎の拳2

2はなぜかTシャツを着ていない。Tシャツをきていないのはあとにも先にもこの時だけだったりする。（CV／臼井雅基）

デザイナー様のお言葉

実は、私はリョウとの出会いがきっかけでSNKに入社したほどのリョウ・サカザキ好きでした。あの無骨なまでの男臭さと、マス・オーヤマを思わせる空手の技、今にして思えば、憧れのキャラクターであるリョウの担当についたのは運命としかいいようがありません。

現在は、KOFなどでがんばっているリョウですが、これからもかわることなくヒーローであって欲しいと思います。また、ゲタをはいて登場して欲しいな〜。



ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝

主役をロバートに譲ったせいか原画が少ないのが残念。（CV／臼井雅基）



KOF'94

KOFにきてなぜか可愛い顔立ちになったリョウ。そしてロバートとのお笑いコンビも結成された（笑）。（CV／臼井雅基）



Q&Aコーナー

このコーナーでは、キャラに関する疑問をSNKさんに答えてもらうぞ。

Q：リョウは登場以来、服装が変わっていませんが、何かこだわりがあるのでしょうか？

A：そもそもあのオレンジの道着はリョウが空手をはじめた時に母親からプレゼントされた物であったというエピソードがあります。それ以来、闘いの時は好んであの色の道着を着ているのですが、単に無精だからという話もあります。

Q：リョウのモデルになった人というのはいるのでしょうか？

A：俳優の『パトリック・スウェイジ』がベースになっていたと思います。

Q：リョウを設定した時のエピソードなどありましたらお聞かせください。

A：一応、空手使いを主人公にというのは初めから決まっていました。その次にストーリーから『ユリ』という妹が設定されました。

Q：ムカデなどの足のいっぱいある虫が苦手ということですが、何かエピソードがあるのでしょうか？

A：特別なエピソードというものはないですが、生理的にダメみたいです。

Q：キングとの仲に何か進展はあるのでしょうか？

A：基本的に武道家としてしかキングのことを見ていませんから、特に進展ということはないです。

Q：リョウの馬の名前はなんですか？

A：最近『タツマキ』と名づけました。

Q：リョウのバイクの種類は？

A：ジャンクパーツから組み上げたので、メーカーの名前とか種類はありません。

▶キャラクターテキスト



KOF'96

この年からタクマに変わってユリがチームに入る。（CV／臼井雅基）

KOF'95

KOF'95では悪ガキっぽさが加わった感じ。表情が生き生きしていていい味出してます！（CV／臼井雅基）

KOF'97

KOFでは前髪のあるリョウ。特に'96、'97はふさふさな気がするのう。（CV／臼井雅基）

特選メッセージ

龍虎の拳

●移動デモメッセージ

・ユリ…必ず助け出してやる。

・どんな奴が出てこようが、俺の力で倒してやる。

龍虎の拳2

●スタートメッセージ

・なんだロバートお前また車買いかえたのか？　まったくあきっぽいヤローだぜ！

・ちょっとは女らしくなったじゃないか。その方があってるぜ！　キング！

ART OF FIGHTING 龍虎の拳　外伝

●対戦後メッセージ

・ライバルが俺を強くする。更に鍛練しろよ！

・身にならない試合だった。ガッカリだ。

KOF'94

●勝利メッセージ

・オレたちゃこれで飯食ってんだ！　負けたら明日はねぇんだよ！　（VSブラジルT）

・大怪我をしてからじゃ遅いんだぞ！　もうやめとけよ!!　（VSイギリスT）

KOF'95

●勝利メッセージ

・勝つことを意識しすぎたな！　その時点で負けは確定だぜ！　（VS主人公T）

・まだやる気が残ってるなら、いつでも相手になってやるよ！　（VSキムT）

KOF'96

●勝利メッセージ

・中途半端な真似事はよせ。本当の龍の逆鱗に触れることになるぜ！　（VS龍虎T）

・よーし！　極限流の、極限流による、極限流のための試合だったぜ！（エディット）

KOF'97

●ファイナルダウン

・しくじったー！

エンディング



その人はなんと行方知れずの父だった

必殺技一覧



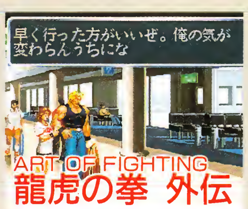
	龍虎	龍虎2	餓狼SP	龍虎外伝	KOF'94	KOF'95	KOF'96	KOF'97
●必殺技								
虎煌拳（こおうけん）	○	○	○	○	○	○	○	○
虎煌撃（こおうげき）				○				
空中虎煌拳（くうちゅうこおうけん）		○			○	○		
飛燕疾風脚（ひえんしっぷうきゃく）	○	○	○	○	○	○	○	○
暫烈拳（ざんれつけん）	○	○	○	○	○	○		
ビルトアッパー	○		○					
虎砲（こほう）		○		○	○	○	○	○
極限流連舞拳（きょくげんりゅうれんぶけん）		○				○	○	○
猛虎　雷神剛（もうこ　らいじんごう）							○	○
猛虎　雷神刹（もうこ　らいじんせつ）								○
覇王翔吼拳（はおうしょうこうけん）	○		○	○	○	○		
●超必殺技								
龍虎乱舞（りゅうこらんぶ）		○	○	○	○	○	○	○
覇王翔吼拳（はおうしょうこうけん）		○					○	○
天地覇煌拳（てんちはおうけん）								○



引退すると宣言しといて、形だけとはやってくれるぜ親父



とにかく修行。タクマにはそれしかないみたいだね



ユリはロバートの元へ…。兄としてはちょっとつらいかな？



ライバルというよりただのけんか仲間みたいな２人

次号予告

次号のキャラクターテキストは『真サム』で背景キャラとして、そして『斬紅郎』ではプレイキャラとして登場した元気印少女・リムルルが登場するぞ！　64でもその小さい体で元気っぷりを発揮し、おしおきしまくっている彼女の魅力に迫っていくぞ！



すっかりKOFギャグパート担当の龍虎チーム



大会に出なかったタクマが登場！　しかも正体偽って…

安井邦彦の遊びは終わりだ!!
-ROUND 20-

最高に盛り上がった『NEO・GEO DJ Station Live'98』！
記念すべき『遊びは終わりだ!!』第20回目は、安井さんから見たこのイベントの舞台裏を紹介。
リハーサルから本番までを完全リプレイするぞ！

DJステーションライブはアドリブの嵐！

完成は3日前!? 待望の新曲披露！

皆さん、こんにちは。今年の冬は結構寒い日もあって、冬らしくていいなあなんて思っているんですが、皆さんはいかがですか？

さて、そんな冬の寒さを吹き飛ばすビッグイベント『NEO・GEO DJ Station Live'98』が、去る1月17日、18日の両日おこなわれました。今回はそのお話です。

いやあ、もうリハーサル初日の15日からライブ最終日の18日まで、本当に嵐のような4日間でした。

まず、15、16日のリハーサルは他の仕事とかけ持ちの人もいて、スタジオはいろんな人がいったりきたり。

隣のスタジオでは、バンドの皆さんがガンガンに曲のリハーサルをやっていて、我々『演技部』も順番に呼ばれて歌いにいったりと、目まぐるしく過ぎ去っていきました。

今回俺も初のハードロックナンバー『NEVER LOSE MY WAY』を歌うことになり、これまた大変。ドラマ部分だけでも山のようにやることがあるのに…、ハハ…。しかも曲が完成したのは、なんと本番の3日前だったんですよ。あぁ恐ろしや！

いやいやいや、でもこれだからこそ『ライブ』なんです。しかもこのライブな状況は、当然のごとくそのまま本番へとなだれこんでいきます。そして、その流れは誰にも止められません。まさに、ショウ・マスト・ゴウ・オン！

実際幕が上がっても、本当にいろいろなことがあって、一体この1ページで何を伝えたらいいのか、ただただ迷うばかりです。

プロのバンドマンたちの意外なお茶目ぶりに拍手

内容的には、一応台本というものがあって、『BOF解散の危機』をテーマにストーリーが進行していくんですが、もうスタッフやバンドの皆さんまでアドリブの嵐！

バンドの皆さんは、本当に超トップクラスのミュージシャンなんですよ。ああ、それなのに、ドラムの石川さんとベースの渡辺さんは、コングさんの歌うアンコールナンバー『俺のすることほっといてちょうだい！』を一緒に踊られる始末。しかも演奏の手を止めて、ですよ！

お2人の茶目っ気ぶりもさることながら、ギターの梶原さんとキーボードの"プリティ・ハニー千鶴子"こと吉弘さんの、演奏テクニックに勝るとも劣らない細やかな心づかい。さらに、サックス小池さんの泣きたくなるような切ないフレーズ…。

もう皆さん素晴らしくて、温かくて、本当に演技部一同、感謝感激でした。

素敵なスタッフの皆様に精一杯の感謝の言葉を

最後に、この4日間の間、事あるごとに走り回ったりお弁当を手配したり、暗い舞台裏で手元の台本を照らしたりしてくださったスタッフの皆さんにも、心からお礼をいいたいと思います。皆、本当のプロだと思いました。

そして、肝心のライブは一体どういう風に流れていったのかは、今度発売される2枚組のCD（※）を聴いてください。例によって、各キャラクターともかなりブッ壊れていますが、そこは『DJ Station』ですから、どうかご勘弁を。でも、絶対に買って損はしないと思いますよ、きっと！

というわけで、誌面がなくなってしまいました。今回はここまで。

ではまた次回！



安井邦彦 YASUI KUNIHIKO PROFILE

誕生日：12月12日
出身地：愛知県
血液型：A型
趣味・特技：音楽鑑賞、ウォーキング（バイクにも乗るが今はお休み）、夜中のギター演奏
声優歴：4～5年
（声優としてのキャリア）
ネオジオゲームキャラ：八神庵（KOF'95、'96、'97）／サンセルマン伯爵（真説サムライスピリッツ武士道烈伝）
テレビアニメ：「あずきちゃん」他
海外ドラマ・映画：「ER 緊急救命室」「ビバリーヒルズ青春白書」他

安井邦彦の おヤスイ御用だ！

俺に関する質問を、役を演じる安井氏自ら答えてくれるこのコーナー。

今回は、なかなかユニークな質問が届いたので、思わず採用しちゃったぞ！ ナイスな質問を常時募集中！

Q：安井さんは暴走したりするんですか？ また、暴走したらどうなりますか？
守屋睦実さん（埼玉県）

A：ハハハハ、いやあ、なんという質問だ！ 笑っちゃいますねえ、ハハハハ。

実は、時々いわれるんですよ、「ヤスイがボーソーしてるぞっ！」なんて、ハハハハ…。

でまァ、それはどういうことかというと、普段はおとなしいこの僕が、はしゃぎすぎてちょっとお馬鹿なことをする時があるらしいんです。そんな時に、よく『ボーソー』してるといわれますね。

この間も東京に大雪が降った夜に、白く降り積もった街並みに心奪われ、人気のない大通りを思わず走りたくなってしまいました。

もし実行していれば、これこそ『ボーソー』かも？ ハハハ。



八神 庵／『The King Of Fighters '97』
©SNK 1997

PRESENT FOR YOU!!

安井邦彦サイン入り八神庵ポスターを抽選で1名様に。はがきに住所・氏名・年齢・職業・電話番号そして当コーナーへのご意見、ご希望を記入のうえ、次の住所へ。
〒112-0005 東京都文京区水道2-13-12 SKビル202
㈱芸文社 分室 ネオジオフリーク編集部
「遊びは終わりだ!! 3月号」係
締切りは3月9日必着。発表は5月号誌上。なお、このプレゼントに当選すると、他ページのプレゼントに当選できない場合がありますので、予めご了承ください。
1月号の当選者は、京都府の土本雄太さん。おめでとう！

※このライブを収録したCD『NEO・GEO DJ Station Live'98』は、3月18日発売です。くわしくは80ページを見てね。

野中政宏の へへ、燃えたろ?

第8回

2月14日はバレンタインデー。女の子が好きな男の子に、想いをこめたチョコを贈るというこの時別な日には、みんなも何かしらの思い出を持っているはず。
そこで今月は、野中さんにバレンタインデーの思い出を語ってもらったぞ。温かいココアでも飲みながら、Let's Reading!

古いファイルから蘇る ほろ苦い初恋の記憶

暇な正月休みは自分の部屋で宝探し!

ちょっと古い話になるけど、お正月に田舎へ帰ってたんだ。盆、正月には毎年帰るようにしてるんだよね。まあ、だからといって別にすることがあるわけじゃないし、妙に暇を持て余すのが常でさ。そんで毎回、部屋の宝探しがはじまるのだ。

探せばいろいろ出てくるもので、例えば昔、親戚のお姉ちゃんからもらったアコースティックギターでしょ、小学校、中学校、高校の卒業アルバムでしょ。もう、古い漫画なんかを見つけた日にゃ、むさぼるように読んでしまうんだよね(笑)。

どれも懐かしい思い出の詰まった、大事な宝物なんだけど、今年見つけたのは、その中でもちょっと特別な物。古ぼけたファイル。それは、中学校の時の学級新聞だったんだ。

初恋、そしてバレンタイン 不器用だった僕の不器用な恋

その新聞を読んで思い出したのが、中学1年の時に経験した初恋(笑)。

同じクラスの女の子でサ、結構かわいかったんだよ。学年の人気投票でもトップ5に入るくらいの美少女。今思えば、僕って結構面食いだったのかも(笑)?

ま、初恋なんてどこまでが恋で、どこまでが憧れか分かんないじゃない。ハシカみたいなモンだったんだと、今では思うんだよね。でもさ、その当時は結構真剣で、いろいろ夢を見てたりしてね。相手も自分のこと好きだったらいいなぁとか(笑)。

そこへ持ってきて、ちょうど季節が今くらいの時期とくれば! 義理でもなんでもいいから、欲しいんだよね! 何がって、決まってるじゃん。バレンタインチョコだよ、チョコ。

もう2月に入ると落ち着かなくってさ。だいたい『初恋』っていう位だから、当然何もかも初めてなわけよ。ノウハウなんて当然ないし、もうどうしたらいいのか分かんなくなっちゃって。

「野中って甘い物好き?」とか聞かれても「別に嫌いじゃないけど、どっちかって~と、メシは辛い方が好きだなぁ」なんてわけの分かんない答えをしちゃったりなんかしてさ。もう、格好悪いったらありゃしませんよ。そんな調子だから、結局本命の女の子どころか、他の女の子たちからも全然もらえないでやんの。

みんなへのチョコのお返しはやっぱりゲームのお仕事で

前にもいったと思うけど、僕はこんな性格してるせいか、縁がないんだよねぇ、クリスマスもバレンタインも。まぁ、ここ何年かはみんなからもらうプレゼントで、温かい気分になれるからいいんだけどね。あっ、別に催促してるわけじゃなくて(笑)。

でも本当に、みなさんいつもありがとうございます。

それにしても、みんなにこの『幸せ』をお返しするにはどうしたらいいんだろうね。やっぱ、仕事で返すしかないよな。

僕とみんなの接点って、最近はイベントとかラジオドラマとかいろいろあるけど、やっぱり基本はゲームでしょ。みんながゲームで楽しんでくれれば、それが僕からのお返しになっているんじゃないかな?

よ~し、そうと決まれば話は早い! 気合いも入ったことだし、いっちょ、やるか!



PROFILE

野中政宏 のなか まさひろ

誕生日:10月15日 出身地:広島県 血液型:A型 趣味・特技:モータースポーツ観戦、ドライブ、キャンプ、パソコン通信 担当ネオジオキャラ:草薙 京(KOFシリーズ)/首斬り破沙羅(サムライシリーズ) その他の仕事:FM守口にてDJ、CMのナレーションなど



草薙 京/『The King Of Fighters'97』
©SNK 1997

野中政宏の お楽しみはこれからだ!

野中政宏質問コーナー第5回! 野中さんのコト、もっと知りたいというギャル&少年よ、君たちのアツイ質問をお待ちしてるぜ!

Q:もし炎を出すことができたら、何に使いますか?
PN/池沢栄太郎(愛知県)

A:そうですね、ただ燃やすのも芸がないし…、そうだ、お風呂を沸かそう! こう見えてもお風呂好きなんだよ。やっぱお風呂は五右衛門風呂で決まりだな(笑)。

でもあんまり物を燃やすと、巷で問題になってるダイオキシンが出たり、何より二酸化炭素が発生するから地球の温暖化が心配だ。とすると、闇払いで雪を溶かしつつ、山で遭難した人を助けにいくとか、そういう方向で考えないと…。

まぁ、何があっても八神の前髪だけは燃やしてみたい。焼け焦げてパンチパーマのようになった八神の頭…安井さん、ゴメンナサイ(笑)。

SPECIAL PRESENT!!

野中政宏のサイン入りメディアホルダーを抽選で1名様に。はがきに住所・氏名・年齢・職業・電話番号そして当コーナーへのご意見、ご希望を記入のうえ、
〒112-0005 東京都文京区水道2-13-12
SKビル202号
㈱芸文社 分室 ネオジオフリーク編集部
「へへ、燃えたろ? 3月号」係まで。

締切りは3月9日必着。発表は5月号誌上。なお、このプレゼントに当選すると他のページのプレゼントに当選できない場合がありますので、予めご了承ください。

1月号の当選者は、東京都の田中美緒さん。おめでとう!

生駒治美連載 *vol.22*

碧い砂時計

今の自分を作った誕生日の思い出と友人たちとの出会い…



ブルーマリー／『リアルバウト餓狼伝説スペシャル』©SNK 1996

生駒治美 いこまはるみ

2月5日生まれ／大阪府出身 A型／B80・W58・H86／趣味はコンピュータ、スキー、スノーボード、テニス、スキューバダイビング
●ネオジオ格闘ゲームの女性キャラといえばこの人。担当キャラは、『サムライ』のナコルル、シャルロット、『餓狼』『龍虎』『KOF』などのブルー・マリー、キングなど多数。
その他、TVアニメ『こどものおもちゃ』、ラジオドラマ『HAPPY BOY』などでも活躍中。SNKのラジオ番組『ねおちゅぴ』のパーソナリティも務める。



東京・『NEO・GEO DJステーションLIVE'98』にて

新年はじまってもう1カ月…実は私の誕生日なのだ!!

新年早々ばたばたとした1ヵ月が過ぎ去り、ようやく平穏な月がやってきた。ライブが無事終わって、なんか身体中の筋肉が全部脂肪に変わっていくようなふにゃふにゃした気分でありますよ。ふへー。

こんな時には、名湯別府温泉気分のお風呂にでも入ってぴよちゃんと遊ぶのが、最高のリラックス。でも、受験生のみんなはまだぴよちゃんと遊べないんだよね。うう一、ほんま大変やなぁ。でも春は目前、もう一頑張りじゃと勝利の女神『おはるさん』もゆうとる!! 頑張って、自分に勝ってください。

さて、2月というと、そうバレンタイン!! …ではなくて、私のBirthdayなのだ。マリーちゃんとシャルロットと一日違いなんだよー。なんか生まれた日が近いというだけで、親近感を持ってしまうね。アダルティな魅力は、共通しているように思うのだが…!?

友達と合同でParty! 友達の輪も広がったのだ

でも、ずっと思っていたのだけれど、誕生日にも当たり外れがあるね。元旦やクリスマス（ちなみに風花ちゃんはイブ）など、めでたい日が誕生日だと一見羨ましく思えるけど、実は2度楽しめるところを一つにまとめられて、かなりソンした気分なんだよね。

休み期間中や、テスト前後の人もつらい。私もテスト期間前後組で、いつもみんなに忘れ去られていた。だから、プレゼントをあげたことは数知れず…だったけど、もらった記憶があまりない。いつも家族が祝ってくれていただけ。

一度、家族にもすっかり忘れ去られていて、悲しい思いをしたことがある。子供のピュアな気持ちを踏みにじってからに、ううーぐれてやる!!

まぁ、それ以来一応反省したうちの親は、もう忘れることはなかったようだが…。

こんな風にさほどパッとしない私のBirthday歴に終止符を打とうと、自ら立ち上がって、自分と誕生日が近い友達と合同でPartyをやったことがある。

学校関係なしに、お互いの友人を20人ばかり集めて。女の子ばっかりだったんだけど、これが結構面白い。帰る頃にはネズミ講のように友達が倍々に増え、ずいぶん友達の輪が広がった。

友達のおかげで視野も広がりみんなに会えるきっかけに…

同じ環境の中で生活していると、どうしても考え方が似通ってくる。その当時、仲良し5人組で行動していたが、髪型や小物関係まで、ほとんどお揃いだったのだ。

でもこれをきっかけに、全然違った水で生活している人たちに出会い、バズーカ砲で撃たれたような衝激を受けたな。まさしく私は、井の中の蛙だったのである。自分では、太平洋を漕ぎ出せばそこはパプアニューギニアなんて感じだったんでしょうね。ただの溜め池ごときで…。

それからというもの、新しい友達と情報を交換して、結局この道へ進んだ。そう考えると、出会いって大切なんだなぁと痛感する。一期一会とはよくいったもんだ。これ考えた人に10点!

この経験のおかげで、見知らぬ人でもすぐに友達になってしまう。大阪名物「ちょっと知ってはる?」おばちゃん性格が身についたようだ。

まぁ、今のところトクしていることが多いので、みなさんもどんどん旅にでも出かけて、視野を広げてくださいな。私や、次の時にはマリーちゃんにでもアドバイスしてもらって、ムーディな誕生日でも計画するよ。

何かちょっと話がずれちゃったけど…じゃ、また来月ね。

生駒治美のなんでも質問箱

Q 生駒さんの趣味はスポーツ関係が多いみたいですが、家の中での趣味はありますか？
（兵庫県／T・Yさん）

A 趣味というか、実は家ではビデオ生活にどっぷりですわ。今はX－ファイルを制作したクリス・カーター作の『ミレニアム』にハマっていて、セカンドシーズンを待ち続けているのだ。めっちゃイケてるとは思わないんだけれど、この手の続きモノには弱いんですわ。何かおすすめ作品があれば教えてくれろ。

PRESENT

生駒治美のサイン入りポスター（ナコルル&リムルル）を抽選で1名様に。はがきに住所・氏名・年齢・職業・電話番号そして当コーナーへのご意見、ご希望を記入のうえ、〒112-0005 東京都文京区水道2-13-12 SKビル202 ㈱芸文社分室 ネオジオフリーク編集部「碧い砂時計3月号」係まで。締切りは3月9日必着。発表は5月号誌上。なお、このプレゼントに当選すると、他ページのプレゼントに当選できない場合がありますので、予めご了承ください。1月号の当選者は、長崎県の太田拓郎さん。おめでとう!!

※『生駒治美のなんでも質問箱』への質問を募集します。生駒さん本人のことやキャラに関することなど、聞きたいことをハガキに書いて送ってね! 待ってます♡

NEO・GEO DJ Station LIVE '98 レポート

人気声優&SUPERBANDが華麗に魅せた2日間!!

去る1月17、18日に東京・新宿でおこなわれたこのライブ。歌あり芝居ありで、おおいに盛り上がった2日間だった。
見にいけた人もいけなかった人も、これを読んでその感動を味わってね!

心が逸るライブ前日…その胸中は!?

SNKゲームの人気声優と、新世界楽曲雑技団SUPERBANDが、歌あり、生演奏あり、ミニドラマありのステージを繰り広げた『NEO・GEO DJ Station Live'98』。

ライブ前日、東京某所のスタジオで通しのリハーサルがおこなわれた。翌日の本番を前に、舞台での立ち位置や台詞、演出効果などを、出演者やスタッフが真剣な面持ちで確認しあっていたぞ。

リハーサルの合間に、八神庵役の安井邦彦にライブへの意気ごみを聞いてみた。

「もうやるしかない。とにかく、初めての体験ですからね。あとはもう、ひたすらやるだけ。それしかないですね」



ネオジオギャルズのかわいい面々。もちろん歌もかわいい!

歌あり、芝居あり…みんなで一緒に盛り上がったライブ

そして気になるライブ当日、2日ともかなりの数の観客が動員され、あっという間にホールが埋め尽くされた。

まずは歌のパート。野中政宏の『ためらいを焼き尽くせ』からはじまったのだが、観客がみんな立ちあがって大合唱に。ものすごい盛り上がりを見せた。

曽木亜古弥の歌う『dear 舞 boy』では、客席から「かわいい」という声が上がっていた。

そして女性陣による『Heavy Baby's』は、新たに加わった一条あかりのパートの歌詞が加えられ、どれも演じるキャラクターらしく、かわいく仕上がっていた。

神谷けいこの『笑顔でいるよ』、生駒治美の『声をきかせて』では、かわいい静かな歌にみんな聞きほれていたぞ。



ファンも大喜びの『夕陽と月』。雰囲気もバッチリ!



ラジオドラマの雰囲気そのもの。こんなふうに収録してるんだね

そして、京VS庵のバンド対決では、野中、安井両氏がそれぞれ新曲を披露。観客を大いに沸かせた。

その間に、生駒が『Blue Mary's Blues』を披露した。ナコルルとはまったく違った魅力で、観客を引きつけていたぞ。

2日目のみ、モンスター前塚の『チョイ・ボンゲ音頭』が披露された。アドリブを入れまくった楽しい歌に、場内も大いにウケた。

コング桑田の『SUNSET SKY FINAL』は、力強く、そして優しさのあるコングの歌と叫びに、観客も感動していたようだった。

そしてアンコールナンバー、同じくコング桑田による『Kong's Blues』では、出演者と観客はもとより、バンドのメンバーも一緒に踊っていたぞ。中には感きわまって、涙を見せる人も…。

ドラマ部分では、ファンにはたまらない『草薙家の一族』が披露された。このドラマは、ラジオドラマそのままの雰囲気でやるということで、出演者は台本を手に持ち、出番待ちの人は後ろのイスに座って待機という、収録ブースそのままに近い状況でおこなわれた。目の前で繰り広げられる生の芝居に、観客はみな見入っていたぞ。



アンコールでは、みんなが一緒になって歌って踊ったのだ!



コングさんの力強い歌に、みんな感動していたぞ

感動のうちに終了したライブ…今後にも期待が

17日と18日の大きな差は、ゲストとして登場したキャラクター(声優)が違うこと。

ゲストは『BOF』の邪魔をする悪役として登場するのだが、17日は山崎竜二がその役を担い、18日ではチョイ・ボンゲが出演した。

チョイ役のモンスター前塚は、17日にもちらっと姿を見せ、観客の期待を大いに盛り上げていたぞ。

今回、大成功のうちに終了したこのライブ。ぜひまたやって欲しいものだね。



感動のうちに終わったライブ。ぜひまたやって欲しいよね!

曲目

曲	歌
M1—we are the BOF	
M2—ためらいを焼き尽くせ!	歌:野中政宏
M3—dear 舞 boy	歌:曽木亜古弥
M4—Heavy Baby's	歌:神谷けいこ、曽木亜古弥、生駒治美、麻績村まゆ子
M※—チョイ・ボンゲ音頭	歌:モンスター前塚
『草薙家の一族』	
『牙神幻十郎杯争奪お笑い大合戦』	
M5—笑顔でいるよ	歌:神谷けいこ
M6—声をきかせて	歌:生駒治美
M7—PIECES	歌:野中政宏
M8—Blue Mary's Blues	歌:生駒治美
M9—NEVER LOSE MY WAY	歌:安井邦彦
M10—夕陽と月	歌:野中政宏、安井邦彦
M11—SUNSET SKY FINAL	歌:コング桑田
—アンコール—	
M12—Kong's Blues	歌:コング桑田
M13—BOF Alive	

※18日のみ。

おまけ情報:アンコール後の場内アナウンスは、何とシェルミー役の西川葉月が務めていたのだ。ファンにはうれしいことだったね。

HYPER NEOGEO 64™

徹底検証 ハイパーネオジオ64

どのへんが"ハイパー"なのかをチェックだ！

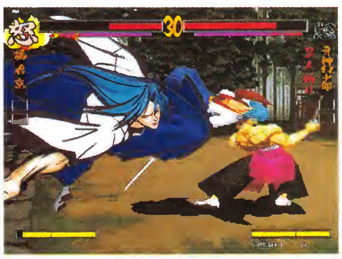
「なんで今ごろハイパーネオジオ64（以下HN64）の特集を…?」と思う人もいるかも知れないが、今までソフトの紹介に力を入れすぎ、ハードに関してはコロッと忘れてたからというのはナイショだ。
　というわけで、遅ればせながらそのぶん内容を濃くしてお送りするこの特集、次の64ソフト大予想もついて読みごたえはバッチリ！　かも…。

ここがスゴイ！

いってしまえば「みんなスゴイ」のだが、ここでは特に優れていると思われる点を独断と偏見で3つほど挙げてみよう。

スゴイところ1

まずメインCPU（いちばん大事なところ）がネオジオの16ビットから64ビットになったこと。単純にいえばネオジオの4倍の性能か、と思うかもしれないが、実はこれが大きな間違い。
　大雑把にいえば1ビットとは、0と1という2つの情報を扱う単位。もっと簡単にいえばオンとオフのスイッチだと思えばいい。
　だからビット数が1増えるたびに、実際に扱える情報は2倍ずつになっていく。具体的にいえば、スイッチが2つあるならオンとオフの組み合わせで4通り、3つなら8通りになる、という感じ。
　16ビットのネオジオでは一度に扱える情報量は6万5千536個。64ビットのHN64では2を64回かけた数の情報を一気に扱えるわけだから…、ってケタが大きすぎて手もとの10ケタ電卓（10億のケタまでOK）じゃ計算しきれーん！
　要するに、64ビットとは16ビットに比べて2の48乗倍の情報を扱える…ってこれも手もとの電卓では計算不可！
　…まぁ、HN64はとてつもなく大きな情報処理能力を持っている、ということだけは分かってもらえた…かな?



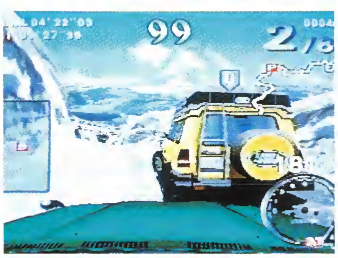
2D表現と3D表現がうまく融合している『侍魂』

スゴイところ2

次にスペック上のメモリを表す単位が〝ビット〟から〝バイト〟になったところ。ちなみに1バイト＝8ビットに相当する。
　ネオジオを含むゲーム関連では、だいたい単位はビットである。なつかしの「100メガショック!! ネオ・ジオ」なんて、バイト表示に直すと「約12メガショック!! ネオ・ジオ」になってしまうのだ。ちょっと情けないかも。



2Dと3Dを同時に扱うには、もちろん膨大なパワーがいる



対応第1弾『ラウンドトリップRV』

スゴイところ3

スペック表を見れば分かるが、HN64は3D専門のハードではなく、2D表現も得意なハード（両方の機能を独立して持っている）。『侍魂』を見てもキャラ選択画面や一閃など、2Dと3Dの融合が見事な形でなされている。今後もSNKのことだから、この基板で作るゲームは単なるポリゴンゲームに終わるハズはない、と思う（希望）。

HN64 その歩み

平成6・夏
SNKが求人誌上で3D技術者を募集。次世代ネオジオの存在が噂されはじめる

平成7～8
次世代ネオジオは64ビット機ということ以外、情報は露出せず

平成9・2
64ビットハード（この時点ではNEOGEO64という名前）第1弾は『SAMURAI SPIRITS NEOGEO64』と発表され、プロモーションVTRが流れる（AOUショー）。この時点で、ハードの開発はすでに終了していたらしい



昨年2月のAOUショーにおけるSNKブース

平成9・7
ハイパーネオジオ64正式お披露目。対応第1弾は『侍魂』ではなく『ラウンドトリップRV』に変更される（SNKプライベートショー）



SNKプライベートショー（昨年7月）

平成9・9
対応第1弾ソフト『ラウンドトリップRV』発売

平成9・12
対応第2弾ソフト『侍魂～サムライスピリッツ～』発売

筐体について

ハイパーネオジオ64は業務用のネオジオ（ＭＶＳ）と同じく、カセット方式を採用している。そのため、いったん筐体（または基板）を買ってしまえば、あとはカセットを交換するだけで新しいゲームができるのだ。

ただし、対応ソフト第１弾『ラウンドトリップＲＶ』はドライブゲームのため、筐体も専用のものを使用（値段はＯＰ価格88万円ナリ）。

よって汎用筐体は対応ソフト第２弾である『侍魂』と同時に発売された（っていうか、筐体＋『侍魂』ソフトで発売されたんだけどね）。だから『侍魂』の価格は筐体こみのものだと思っていい。

たぶん次作品からはソフト単体でも販売されると思うので、もう少し安くなるだろう（もしかしたら、まだしばらくは筐体＋ソフトでの販売もありそうだけど）。また現行のＭＶＳと同じく、基板のみの販売もそのうちおこなわれるかも知れない。

現在ＨＮ64が稼働する汎用筐体は次に上げる３タイプ。ちなみに今のところ、同一基板上に複数のカセットを差す、ＭＶＳのようなタイプは予定されてないらしい。



ＮＥＯ50Ⅲ。ＨＮ基板だけでなくＭＶＳや他の規格の基板も使える



スーパーＮＥＯ29タイプ２。サブモニター付きだ



『侍魂』は今のところ筐体売りのみだ

ＨＮ64対応筐体（汎用型）

スーパーＮＥＯ29タイプ２
67万円（ＯＰ価格）

スーパーＮＥＯ29タイプ２ＴＦＶ
83万円（ＯＰ価格）

ＮＥＯ50Ⅲ
128万円（ＯＰ価格）

ハイパーネオジオ64スペック

〈概要〉		CPU：64ビットRISCチップ RAM：４Mバイト プログラムメモリ：64Mバイト
〈映像〉	●３Ｄ部	VERTEXメモリ：最大96Mバイト テクスチャーメモリ：最大16Mバイト
	●２Ｄ部（スプライト）	表示スプライト数：1536個／フレーム（１フレーム＝１／60Ｓ） キャラクターメモリ：最大128Mバイト 主機能：「拡大」「縮小」「上下左右反転」「連結」「チェーン」「モザイク」「メッシュ」「アクション」
	●２Ｄ部（スクロール）	スクロール面数：最大４面 キャラクターメモリ：最大64Mバイト 主機能：「拡大」「縮小」「回転」「変形」「縦横画面分割」「縦横ラインスクロール」
	●パレット	色数：1670万色／4096色（同時発色）
	●サウンド	チャンネル数：32チャンネル サンプリング周波数：最大44.１KHz ウェーブメモリ：32Mバイト

ＮＦ編集部大予想！ 次の対応ソフトは…!?

まぁなんだかんだいっても、一番大事なのはハードのよし悪しではなくソフトの質。これは現行のネオジオが、これだけ熱くファンに支持されていることが何よりの証明だ。

『侍魂』を見る限り、今後も質においては期待を持てそうではあるが、気になるのは今後のラインナップがまったく発表されていないこと。逆にネオジオの方が『月華』からあと、『ブレイジングスター』『メタスラ２』と元気なくらいだ。

はたして次のＨＮ64対応ソフトはいつ、何が発売されるのか？　ＮＦに寄せられた読者ハガキを見ていると、『餓狼』の新作がＨＮ64で春に発売」とか、「夏に『ＫＯＦ'98』がＨＮ64で出る」などといったウワサも、かなり拡まっているらしいが…。

そこで編集部でも次のＨＮ64ソフトについて、ちょっとした予想をたててみた。

まず登場時期。これは４～５月を予想。理由は『ＫＯＦ』がたぶん例年通り（７月末～８月）に発売されると思われるため、その前を埋めるタイミングでタイトルを出してくるだろうということがひとつ。

またＳＮＫは『侍魂』を筐体で買ったゲームセンターに対し、ＨＮ64基板で稼働する新しいソフトを出さなければならないはず。そのタイムリミットがこのあたりという読みもある。さらにＳＮＫとしては１台でも多くＨＮ64基板を普及させたいだろうから、これ以上新作ソフトの間があくのもマズいだろう。

ついでにいえば去年のこの季節、ＮＦは特にタイトルがなくて苦労したので、この頃何か出てるといいな♡、なんて希望的観測も多分に含まれているのだ（笑）。

またこれらの予想から、次の対応ソフトは専用筐体を必要とする体感ゲームではなく『侍魂』の筐体を流用できるゲーム、さらにいえばＳＮＫブランドとしての安心感を持たれる、格闘アクションが有力ではないかと思われる。

で、気になるタイトルだが、時期的なことも含め、とりあえず現在のＳＮＫの格闘シリーズもので考えると脈がありそうなのは『龍虎』くらい？　ただし完全新作という線も、かなりの確率で「アリ」か。

以上、もちろんＳＮＫからの情報提供いっさいナシ（そんな情報があったら逆に書けないって）、まったくの予想なので、当たったら「すげーじゃんＮＦ」くらいに思って欲しい。さて、真相は…。



もしかしてＨＮ64の次回作は『龍虎』あたりか？　ホントか？



次に出るのはたぶん専用筐体のものではないだろう



現在ゲーセンで人気爆発中の『侍魂』。果たして次回作は？

ネオジオフリークサービス部提供

NEO・GEOオリジナルグッズ

通信販売コーナー



ナコルル&リムルルTシャツ

価格:2､625円
送料:E(送料一覧表参照)
商品番号:S-NR-01
サイズ:M・L
(希望サイズを必ず明記)

※Tシャツのデザインは多少変更される可能性がございます。



蒼月&火月Tシャツ

価格:2､625円
送料:E(送料一覧表参照)
商品番号:S-SK-02
サイズ:M・L
(希望サイズを必ず明記)

'98年2月から、郵便番号が7ケタになります。通販をお申し込みになる際には、必ずご住所と一緒に新しい郵便番号を明記してください。

KOF'97ぬいぐるみ

Aタイプ:草薙　京、矢吹真吾、椎拳崇、シェルミー、ブルー・マリー
Bタイプ:八神　庵、七枷　社、クリス、不知火　舞、麻宮アテナ

どちらのタイプか必ず明記してください。

5種類1セット

価格:各3､675円
送料:F(送料一覧表参照)
商品番号:NU-KOF-01



B・O・Fマスコットキーホルダー



5種類1セット

価格:1､575円
送料:D(送料一覧表参照)
商品番号:MK-BOF-01

申込方法

【現金書留をご利用になる場合】
◆まず郵便局で現金書留の封筒をご購入ください。
◆現金書留の封筒の中には、商品の価格+送料(手数料)と、以下の項目を明記した紙を入れて、郵便局の窓口にお出しください。
〈同封する紙に記入するもの〉
①郵便番号&住所　②氏名　③電話番号　④商品名と商品番号　⑤数量　⑥商品と送料(手数料)の合計金額
※その他封筒の中に入れた金額に応じて、現金書留の郵送料が500円〜600円程度かかります。
【郵便振替をご利用になる場合】
◆まず郵便局で郵便振替の用紙を入手してください。
◆1枚目の各欄に、①口座番号、②商品と送料(手数料)の合計金額、③住所、氏名、電話番号、そして加入者欄には④『ネオジオフリークサービス部』とすべて2ヵ所ずつ記入します。
◆2枚目は複写になっていますので、通信欄のみ記入してください。2枚目の通信欄に記入するのは、⑤商品名と商品番号、⑥数量、⑦商品と送料(手数料)の合計金額です。
◆記入が終わったら、合計の金額と一緒に郵便局の窓口にお出しください。
◆振替を利用する際にかかる通常手数料は70円程度です。

〈申込先〉
〒112-0005 東京都文京区水道2-13-12
SKビル202 ㈱芸文社 分室
ネオジオフリークサービス部
「NEO・GEOオリジナルグッズ通販」係
〈口座番号〉
00160-5-105479
※住所、氏名には必ずフリガナを振ってください。

ここに掲載されている商品の販売期間は3月8日までです。それ以降は電話で在庫の確認をしていただきますようお願い致します。

ハード・周辺機器

●NEO・GEOCDZ
価格:20、790円
送料:G(送料一覧表参照)
商品番号:H-NCZ-03
SOLD OUT!

●NEO・GEOCD
価格:34、440円
送料:G(送料一覧表参照)
商品番号:H-NC-02
SOLD OUT!

●ネオジオCD　専用コントローラー
※ハード3機種とも使用可能
価格:1、890円
送料:D（送料一覧表参照）
商品番号:PA-CNT-02
ネオジオCDやCDZに付属されているパッドタイプのコントローラー。

●ネオジオCD　コントローラープロ
※ハード3機種とも使用可能
価格:4、095円
送料:F（送料一覧表参照）
商品番号:PA-CNT-03
ネオジオに付属されているコントローラーの小型版。使いやすい。
SOLD OUT!

●RFコンバーター
※ハード3機種とも使用可能
価格:2、730円
送料:D（送料一覧表参照）
商品番号:PA-CNV-01
ビデオ端子がついていないテレビで遊ぶのに必要なアイテム。

●RGBケーブル
※ハード3機種とも使用可能
価格:2、310円
送料:D（送料一覧表参照）
商品番号:PA-CAB-01
21ピンのRGBマルチコネクタつきのテレビへ接続するために必要なアイテム。画質は最高。

●ネオジオCD　ステレオAVコード
※ネオジオCD、ネオジオCDZで使用可能
価格:1、260円
送料:D（送料一覧表参照）
商品番号:PA-SAV-01
音声端子が2つとビデオ端子が1つあるテレビに接続するのに必要なアイテム。CD, CDZに付属されている。

●モノラルAVコード
※ハード3機種とも使用可能
価格:1、260円
送料:D（送料一覧表参照）
商品番号:PA-MAV-02
音声端子が1つとビデオ端子が1つあるテレビに接続するのに必要なアイテム。ネオジオに付属されている。

●ネオジオCD ACアダプター
※ネオジオCDのみ使用可能
価格:3、675円
送料:D（送料一覧表参照）
商品番号:PA-ADP-02
ネオジオCDに付属されている電源アダプター。

●ネオジオCDZ ACアダプター
※ネオジオCDZのみ使用可能
価格:3、675円
送料:D（送料一覧表参照）
商品番号:PA-ADP-03
ネオジオCDZに付属されている電源アダプター。
SOLD OUT!

サムライスピリッツ タペストリー



5種類1セット
※閑丸のみ別サイズ

価格:3、150円
送料:F(送料一覧表参照)
商品番号:TP-SAM-01
サイズ:A2(594mm×420mm)

ネオジオウォッチセレクション

価格:各1、995円
送料:E(送料一覧表参照)
商品番号:WA-NG-01

③KOF
④餓狼伝説
⑤サムライスピリッツ



希望の番号を必ず明記してください。

①番と②番は売り切れです。

ネオジオステッカー



価格:2、310円
送料:C(送料一覧表参照)
商品番号:ST-NG-01
サイズ:タテ150mm×ヨコ70mm

KOF2枚、餓狼3枚の5枚1セット。

ナコルルコスチューム

上着、ズボン、リボン、手甲、帯の5点セット。

価格:52、290円
送料:G(送料一覧表参照)
商品番号:CS-NAK-01
サイズ:M・L(希望サイズを必ず明記)
※チチウシは含まれておりません。



リムルルコスチューム

上着、ズボン、ハチマキリボン、手甲、帯の5点セット。

価格:52、290円
送料:G(送料一覧表参照)
商品番号:CS-RIM-01
サイズ:M・L
(希望サイズを必ず明記)



キャラクターシューズ

●ナコルル靴
商品番号:SH-NAK-01
●リムルル靴
商品番号:SH-RIM-02
価格:15、750円
送料:F(送料一覧表参照)
サイズ:23.5cm・24.5cm
(希望サイズを必ず明記)



テリーキャップ

フリーサイズ
価格:3、990円
送料:D(送料一覧表参照)
商品番号:CP-TER-01



草薙　京ジャケット

価格:36、540円
送料:G(送料一覧表参照)
商品番号:J-KYO-01
サイズ:S・M・L・XL
(希望サイズを必ず明記)



草薙　京グローブ

フリーサイズ
価格:10、290円
送料:E(送料一覧表参照)
商品番号:G-KYO-01

草薙　京ピンバッチセット

価格:1、050円
送料:B(送料一覧表参照)
商品番号:B-KYO-01



八神　庵ジャケット

価格:31、290円
送料:G(送料一覧表参照)
商品番号:J-IOR-02
サイズ:M・L・XL
(希望サイズを必ず明記)



八神　庵ロングシャツ

価格:20、790円
送料:F(送料一覧表参照)
商品番号:L-IOR-02
サイズ:M・L・XL
(希望サイズを必ず明記)

※上記の商品は通常より発送が遅れる場合がございます。

送料（手数料）一覧表
A=いくつでも100円
B=いくつでも300円
C=1セット100円、2セット以上200円
D=2セットまで500円、3セット以上800円
E=1セット500円、2セット以上900円
F=1セット1、000円、2セット以上1、500円
G=1セットにつき1、000円

送料（手数料）一覧表が新しくなっておりますので、お間違えのないようご注意ください。なお送料の異なる商品を一括で注文される場合は、1番高い送料のみで結構です。

通信販売利用時の注意

●商品の購入には現金書留か、郵便振替をご利用ください（『申込方法』参照）。
※定額小為替、銀行振込、ハガキ、電話などでのご注文は受けつけておりません。
●商品の表示価格は、すべて消費税込みの価格です。
●在庫僅少の赤印のある商品は、必ず注文する前に在庫の確認をしてください。
●編集部に届くまで、現金書留は2～3日、郵便振替では5～6日かかります。
●代金が届いてから商品の到着までには、2～4週間ほどかかります。あらかじめご了承ください。
●お届けした商品が注文と異なっていた場合、または不良品か配送中に破損した場合は送料当社負担で交換致します。その場合、破損状態を明記して、宅配便か郵便小包の『料金着払い』をご利用のうえ、すみやかにご返送ください。交換のお手続きは、商品が到着してから10日以内にお願い致します。
●金額はくれぐれもお間違いのないようにお願い致します。送料等の関係からおつりなどは返却できませんので、あらかじめご了承ください。

通販に関するお問い合わせはこちらまで。
【通販専用電話番号】
ネオジオフリークサービス部
☎03-5395-6776
受付け時間　PM1:00～PM8:00(土日、祝日を除く)

※実際の商品とはロゴ等若干異なる場合があります。

最新音楽 CD & VIDEO

CD

心に響く数々の調べ…リムルルの歌も絶好調！



侍魂〜サムライスピリッツ〜 〜ARRANGE SOUND TRAX〜

SNK　新世界楽曲雑技団

●2月28日発売
2,548円
CD：PCCB-00294
発売元：ポニーキャニオン/サイトロンレーベル
初回特典/特製CTインデックス

今回のこのコーナーは『侍魂』一色でお送りします！

『侍魂』をゲームセンターで見かけるようになってしばらくたったけど、みんなプレイしてるかな？　3Dだからといって敬遠してる人もいるかもしれないけど、基本的にはやっぱり『サムスピ』って感じなので、ぜひやってみて欲しいっす。

さて、このCDに収録されているリムルルの歌『笑顔でいるよ』ですが、これはリムルルステージのアレンジバージョンに歌詞をつけたもので、なかなか泣かせる仕上がりになっております。リムルルになったつもりで、姉さまのことを思いながら（他の人でもいいけど）、その世界に浸りつつ聴いてください。

その『笑顔でいるよ』を歌った神谷けいこちゃんにちょっとしたインタビューをおこなったので、それを読んでからCDを聴くと、なかなかいい感じかも。気になった人は80ページへGO！

とにかく『侍魂』らしい音楽がつまったこのCD、みんなじっくりと聴いてね。

ディレクターノーツ

今回のアレンジ盤は、独特のサムライワールドが堪能できるのはもちろんのこと、尺八、笙、三味線などの和楽器やバンドサウンド、そして何ともいえない雰囲気を醸し出すS.E.やループといったさまざまな『音』を使用し、かつ大胆に織り混ぜ、バラエティに富んだ作品に仕上がりました。特に、正田麻盛氏にお願いした尺八の演奏は、尺八ならではのテクニックをふんだんに盛りこんでいただき、圧巻です。

とにかく、じっくりと聴いていただきたいと思います。

後半の色、巖陀羅、ユガの3曲は、耳というより身体に響く音を感じてください。できるだけ大音量で聴くことをお勧めします。部屋を暗くすると、なおよいです。

そして、最後の曲は、リムルル役神谷けいこさんによるボーカル曲で、『笑顔でいるよ』。めちゃめちゃかっわいい仕上がり。必聴です。

CD

侍たちが繰り広げる新たな世界がここに

—RADIO DRAMA— 侍魂〜サムライスピリッツ〜

SNK

NOW PRINTING

※ジャケットは製作中です。

●3月4日発売
2,548円
CD：PCCB-00300
発売元：ポニーキャニオン/サイトロンレーベル
初回特典/スーパーピクチャーCD

今月2枚目の紹介は、『侍魂』のドラマCDだ！

このドラマは、今月『子安・氷上のゲムドラナイト』のインタラクティブラジオドラマコーナーにて放送されているもの。ラジオでは1つのストーリーしか聴けないけど、CDには当然、未放送のものまで収録されているのだ。これ1枚で、2つの違ったストーリーが楽しめるぞ。

『侍魂』のいいところの1つとして、キャラクターの魅力が挙げられるよね。覇王丸と幻十郎の勝負の行方、謎めいた色、眠りから覚めたナコルル…そんないろんな謎に迫るドラマが、このCDだ。一体どんな物語が秘められているのか…楽しみだね。

侍たちの新たなストーリーを、みんなで聴こう！

ディレクターノーツ

SNKファンにはおなじみの『侍魂』が『真説サムライスピリッツ〜武士道烈伝〜』に続いてドラマアルバムになって登場！

消息を絶ったナコルルの声が、ある日風に運ばれてきた。その声を聞いたリムルルは、いてもたってもいられず、カムイコタンを後にしたのだった。旅のすえ、やっと見つけ出した姉…。しかし、そこには信じられないナコルルの姿が!!

宿敵である覇王丸と幻十郎の2人の闘い、そして謎の女『色』。

『侍魂』は、今回も奥の深いストーリーと楽しさで爆発だぁ〜!!

CAST&STAFF

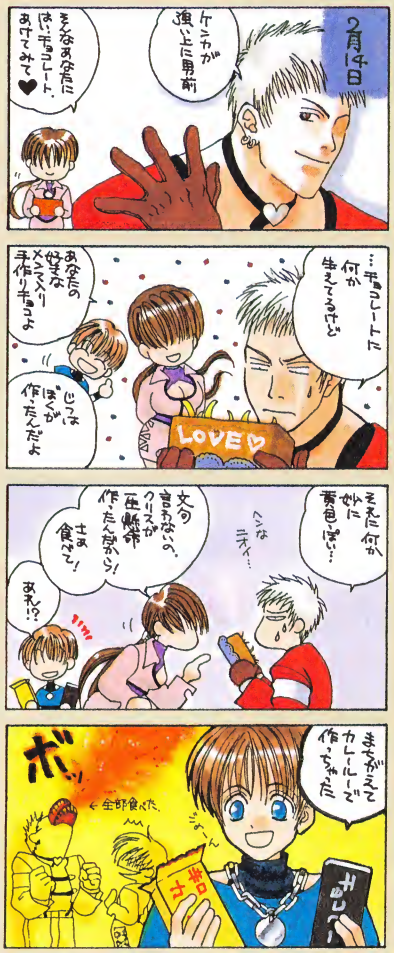
覇王丸…中村大樹
色…南かおり
ナコルル…生駒治美
リムルル…神谷けいこ
牙神幻十郎…コング桑田
柳生磐馬…渡辺健
巖陀羅…真砂勝美
大僧正…秋元洋介
ナレーション…大木民夫
他

脚本…滝本正至
演出…千葉繁

NEO·GEO FREAK 読者プレゼントコーナー

月刊4コマFREAK

作・画／坂崎拓海



©SNK 1997



1
ザ・キング・オブ・ファイターズ'97
ネオジオCD版ソフト
/5名(SNK)



2
～幕末浪漫～
月華の剣士
家庭用版ポスター
/5名(SNK)



3
ティンクルスタースプライツ
テレカ/3名(ADK)



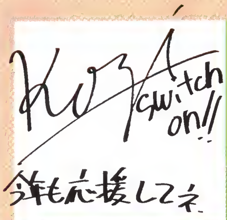
4
侍魂 ～サムライスピリッツ～
リバーシブルポスター
/5名(SNK)



5
ティンクルスター
スプライツ ポストカード
/3名(ADK)



6
～幕末浪漫～
月華の剣士
音楽CD
/3名(サイトロン&アート)



7
水津光司 サイン色紙
/3名



8
データイースト
カレンダー/20名
(データイースト)

応募の決まり

綴じ込みハガキにご希望のプレゼント番号・住所・氏名・年齢・職業・電話番号そしてアンケートへのお答を記入のうえ、50円切手を貼って投函してください。

締切りは3月9日必着。発表は5月号（4月9日発売）誌上。

ネオジオフリーク1月号プレゼント当選者発表

①**KOF'97 ポスター**
泉川蔵人・兵庫県／持丸賢太・埼玉県／宗政偉士・千葉県／小倉雄太・東京都／新里陽介・愛知県

②**KOF WORLD CALENDAR**
梅津泰子・山形県／福岡亮祐・福井県／福田明美・岩手県／馬場公一・新潟県／盛田早紀・神奈川県／石根大輔・広島県／岡林愛・大阪府／後藤優佳・秋田県／伊藤由起子・長崎県／利川智春・大阪府

③**真説サムライスピリッツ武士道烈伝3連ジャケットシール**
佐々木宙明・奈良県／種子田秀夫・福岡県／常世田優・埼玉県／砂田陽子・富山県／深田優一・大阪府／岡部仁・福島県／高増克樹・長崎県／平裕幸・新潟県／下村直也・和歌山県／村山真梨子・新潟県

④**麻績村まゆ子 サイン色紙**
坂本遼・東京都／小澤里枝・東京都／小川俊彦・愛知県／柴田伸一郎・兵庫県／牛田知宏・愛知県

⑤**マジカルドロップIII スタンプセット**
情野哲弘・埼玉県／宮田麻由・宮城県

⑥**ラウンドトリップRV 音楽CD**
吉田将秀・神奈川県／中島淳二・京都府／寺本宏・鳥取県

⑦**電流イライラ棒 クリアカードセット**
菅野良徳・千葉県／高橋冬子・福岡県／新城力哉・沖縄県／田口修子・東京都／森道嘉・埼玉県／西元沙織・三重県／中村修・香川県／北橋学・大阪府／軽部明子・岡山県／若林一徳・長野県

⑧**神凰拳 フィギュアセット**
平田茂・東京都／大矢雄治・岐阜県

以上のみなさん（敬称略）が当選です。おめでとうございます。

NEO·GEO FREAK 4月号予告

次号は3月9日発売　定価590円（本体562円）

リアルバウト餓狼伝説2 THE NEW COMERS

AOUショーにも出るぞ！（画面は開発中のもの）



©SNK 1998

侍魂～サムライスピリッツ～
全キャラ対CPU戦攻略

～幕末浪漫～月華の剣士
ボスキャラ対CPU戦攻略

メタルスラッグ2
ステージ攻略①

◆特集
イラスト講座①
第1回講師/RURU

◆キャラクターテキスト
リムルル
（サムライスピリッツシリーズ）

◆コミック
『その後の狼炎チーム～三匹が行く!』
疑惑の最終回…?

◆声優連載コラム
生駒治美～碧い砂時計
安井邦彦～遊びは終わりだ!!
野中政宏～へへ、燃えたろ?

（内容は都合により変更になる場合があります）

NEO・GEO FREAK　3月号
第4巻第3号　通巻第34号
1998年3月1日発行（毎月1回・1日発行）
定価590円（本体562円）

●発行所／株式会社　芸文社
〒170-8427　東京都豊島区東池袋3-7-9
出版営業TEL03-5992-2051
広告営業TEL03-5992-2052
●編集部／株式会社　芸文社　分室
〒112-0005　東京都文京区水道2-13-12　SKビル202
TEL03-5395-6314

●発行人／中西吉永
●編集人・編集長／勝俣篤
●デスク／新井正信，田原節子，平田政憲
●編集スタッフ／稲葉祥子，蒲地美樹，林由貴恵，森さくら，片山恵子
●攻略スタッフ／ジェイケイ，修羅騎士　鷹，モリスケ，蒼炎闘士ゆーち，DSP-たろりん，奥女中秀麿，リトマス兄弟
●制作スタッフ／脇田明美，鳥貝なつみ
●制作協力／PRIMARY GRAPHICS（山田幸廣・山口勉・桂田和昭），根津修一，松永一美，村木哲雄，渋川賢司，早川知代子，APO DESIGN，小野真由美
●サービス部／奥女中“艶”
●広告営業部／小串紀博，小林邦秋，占部啓介，印牧利昭，葛西紀子，小林幹尚，織田倉啓，奥田雅弘，梶敏也，作花範男，中川真理子，宮崎有史，池田涼子，今村友信

●印刷／三晃印刷株式会社

●協賛／株式会社エス・エヌ・ケイ

編集後記
先着順!

●未熟者ながら今まで「サムスピ・カントリーロード雪伝」を応援して下さった皆様方、ありがとうございました。ネオジオFを通して皆様と会えた事、本当に嬉しく思います♥　さーて今から部屋の大掃除よっ！　（島津わか乃）

●いつも締切り違反が続出するこの編集後記。今号は募集告知もあるため、先着順に。編集者が締切りを守らないって…良くないよね（笑）。　（勝俣）

●また1つ年をとる。27だよ、どうするよ？　小学校からの友達も結婚し、いつまでもガキじゃいられんことを自覚しつつガチャポンにコイン投入。あ、背中にささる視線が痛い…。　（新井）

●人間とは興味深いものナリ。謎なタイプの人間と未知との遭遇。おなかが減っても荒地をぶらぶら。新雪の腹の下に潜む新芽をはやく見たい。人間の腹の中は見たくないガニ～。　（蒲地）

●DJSライブにいった。仕事だし、記者席にいる以上あまりハメを外しても…と思ったが、最後のダンスナンバーはちょっと踊った。まいっか、隣の雑誌社の人もタテノリだったし。（森）

●貰い物のガルは拾い魔でした。コイツの無節操さは半端じゃないです。そうそう、先月号の後記で書いた皮膚炎って、いかがわしいヤツじゃないので勘違いしないでね。　（ジェイケイ）

●年始めに、いきなり風邪でダウン。とんでもねぇ～開幕だった。さらに雪が連日降り続いた日は、滑ってまともに歩けねぇ～し。たろ(DSP)に言わせると百万回滑ってたらしい…　（鷹）

●年末からひたすらレッツを追いかけてるけど、等価じゃ勝てる気しねぇ。侍魂は半蔵壊れてて楽しげ。下段投げ減りすぎだっちゅーに。それに比べて蒼月は…。なんかない？　（モリスケ）

●“年賀状”いい響きだ。兄さん涙出てきたよ…。ありがと♡　今年も応援してね♡　んで、今月は侍魂参加しちゃってます…。僕の体マグニチュード8１　RETIREはナシよ♡（ゆーち）

●先日ザウスにスノボやりにいってきまちた。初体験♡だったんだけど、そこそこ滑れるようになったッス。でも次の日はお約束の筋肉痛…。面白かったのでめげずにまた行こー！（DSP）

編集・攻略スタッフ募集中!!

〈攻略スタッフ〉

●格闘ゲーム、RPG、シミュレーション、アドベンチャー、アクション等のジャンルの内１つでも得意なものがあり、都内近郊にお住まいの方（高校生以下は不可）。文章に自信がある方歓迎します。

〈編集スタッフ〉

●下記①～③のどれかに該当する方。①あらゆるジャンルのゲームに精通した方、②ゲーム以外のジャンルでの編集経験が２年以上ある方、③マッキントッシュのアプリケーション（クオーク、イラストレーター、フォトショップ等）に精通している方。いずれも社員として編集の仕事がしてみたい20歳以上の方（アルバイトは不可）。

〈応募方法〉

●ハガキに住所・氏名・年齢・職業・電話番号を明記の上、自己PRを添えて、〒112-0005東京都文京区水道2-13-12　SKビル202　㈱芸文社 分室 NF編集部「編集スタッフ募集」係、または「攻略スタッフ募集」係までご応募ください。詳細は面談の上決定いたします。

侍魂～サムライスピリッツ～完全攻略マニュアル

〈月刊ネオジオフリーク編集部責任編集〉





人類史上最大最強の敵"オロチ"…
一八〇〇年の時を経て、今再び
決戦の火蓋は切って落とされた

◆『ザ・キング・オブ・ファイターズ～オロチ完結編』は、オロチのオフィシャルストーリーを１冊の読み物としてまとめたファン待望のイラストノベルス。
◆KOFシリーズ全４作を通して、"オロチの血"の秘密を説き明かしていく、まさにオロチ完結編！
◆ストーリーイラスト、カラー口絵などに、夏元雅人、ほたか乱、河内和泉、RURU、藤井みほな、桜城やや、ルーガル・ガメ夫、鎧良寿（順不同）といった豪華作家陣を起用し、ネオジオフリーク編集部より発売。KOFファン必見!!

制作・編集:月刊ネオジオフリーク編集部　判型:AB判/頁数:128P/定価:本体1,600円+税　発行:株式会社　芸文社

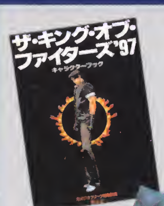
イラストノベルス

『ザ・キング・オブ・ファイターズ〜オロチ完結編』

'98年2月10日発売

オロチ…それは、
神の代行者
なのかもしれない…
そして人類は…
オロチのいう様にあらがう者
なのかもしれない
あらがい、もがき、
生き延びようとする人類…
だが、決して忘れてはいけない、
本当の敵はオロチではなく、
人類自身なのだということを…

NF編集部のKOF関連書籍・ムック



KOF'97 キャラクターブック



KOF'97 〜アンソロジー



KOF'97 完全攻略マニュアル

KOF'97のグラフィックを網羅した完全保存版　KOF'97キャラクターブック

◆各キャラの通常技、特殊技、必殺技、超必殺技の他、ダウン回避、パワー溜め等のシステム系動作、さらに設定原画、開発インタビュー、キャラボイス、オープニンググラフィック、ステージグラフィック等を収録。
判型：A４判／頁数：160P／定価：本体1800円＋税

KOF'97の小説５話を収録　KOF'97〜アンソロジー

◆京、庵、ちづるの３人が織り成す「Burn　Effect〜宿命の炎〜」、京と真吾の学園ドラマ風物語「デビュー」、社の生きざまを描く「星を射る者」他全５話を収録。文は臼井之英、倉田三世他。イラストはRURU、桜城やや。
判型：新書判／頁数：208P／定価：本体860円＋税

最強・NF編集部攻略陣によるKOF'97攻略　KOF'97完全攻略マニュアル

◆キャラ別基本性能、必殺技&通常技解説、対CPU戦攻略、対人戦攻略、連続技、キャンセル表の他、システム応用解説、強技&強連係対策等、ネオジオフリーク編集部攻略スタッフがパーフェクトに攻略。
判型：AB判／頁数：192P／定価：本体1650円＋税

ここに掲載されているKOF関連の書籍・ムックをご希望の方は、お近くの書店でご注文ください。

月刊ネオジオフリーク 3月号 ~幕末浪漫~月華の剣士 全キャラ対CPU戦攻略&ボスキャラ対人戦攻略
SNK公認 NEO・GEOオフィシャル情報誌
芸文社
月刊ネオジオフリーク
NEO・GEO FREAK 1998年3月号
1998年3月1日発行（毎月1回・1日発行）第4巻第3号／通巻34巻
発行人／中西吉永　編集人／勝俣　篤　発行／株式会社　芸文社
〒170-8427 東京都豊島区東池袋3-7-2 ☎03・5392・2051（営業）☎03・5395・6314（編集）
定価590YEN［本体562yen］
芸文社



雑誌07225-3
T1107225030597